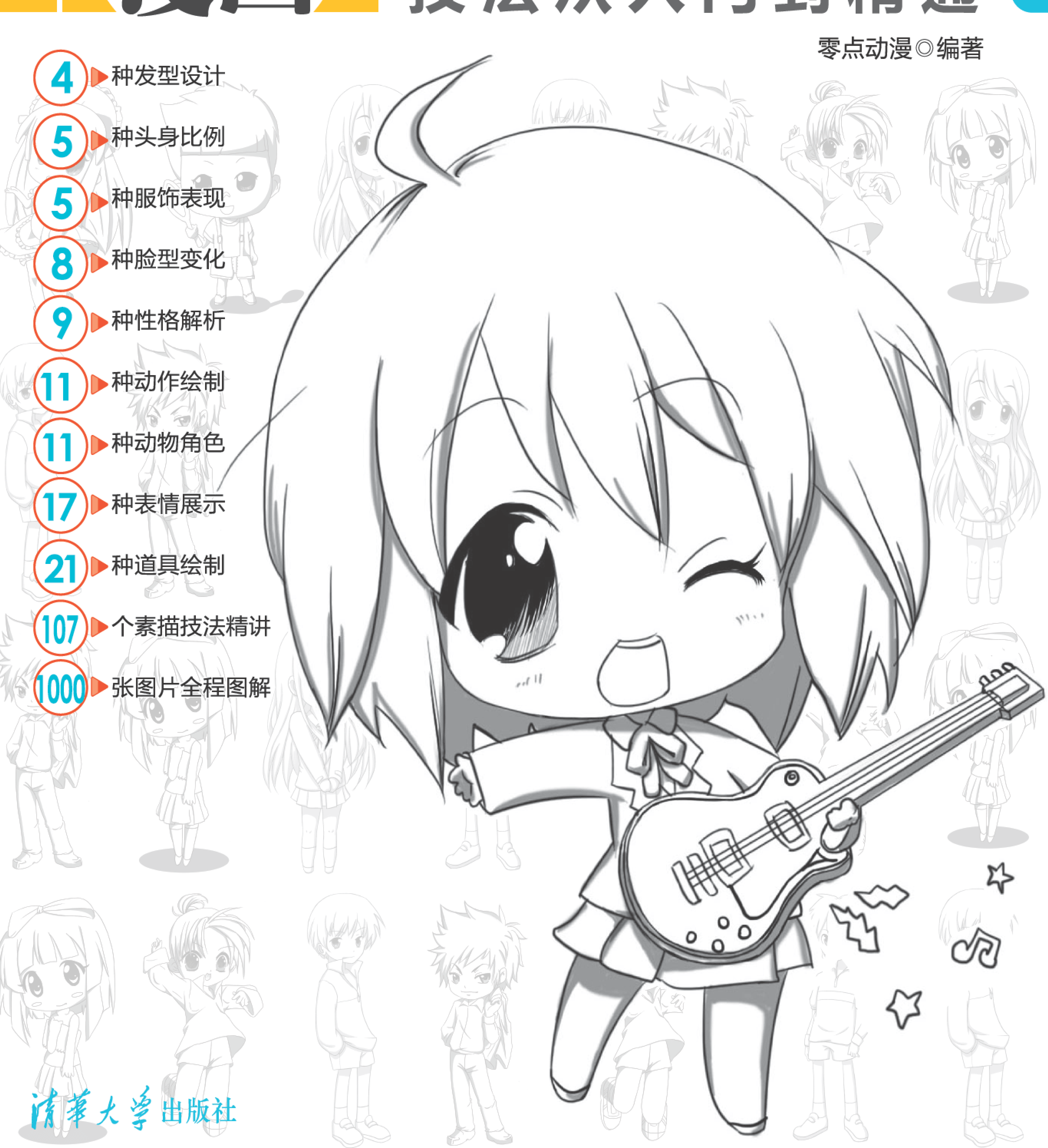
超基础的漫画入门宝典 ⊕ 超完备的各类画法查询 ⊕ 超全面的素描技法学习
⊕ 超丰富的漫画案例实战 ⊕ 超细致的高手画法解码

新手学超级漫画 系列

可爱Q版

技法从入门到精通

零点动漫◎编著



清华大学出版社

新手学超级漫画系列

可爱Q版技法从入门到精通

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

全书共分为11章，具体内容包括：Q版角色基础知识、掌握头身比例、头部绘制技法、表情绘制技法、身体造型技法、动作绘制技法、道具服饰绘制技法、角色性格绘制技法、人物组合绘制技法、动物角色设计、人物上色技法等，读者学习后可以融会贯通、举一反三，绘制出更多更精彩、完美的可爱Q版效果。

本书结构清晰、语言简炼、案例丰富、效果精美，适合各类初级漫画爱好者，如Q版绘制人员、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等，还可作为各培训学校、中专、大专等高等院校的动漫教材。

图书在版编目(CIP)数据

可爱Q版技法从入门到精通/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2014
(新手学超级漫画系列)
ISBN 978-7-302-33525-2

Ⅰ. ①可… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第198951号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：刘孝琼
责任校对：李玉萍
责任印制：

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62791865
印 刷 者：
装 订 者：
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　**印　　张**：17.5　　**字　　数**：238千字
版　　次：2014年1月第1版　　**印　　次**：2014年1月第1次印刷
印　　数：1～2600
定　　价：39.00元

产品编号：

前 言



本书为一本可爱Q版技法从入门到精通宝典，从绘制Q版的必备工具和使用方法讲起，重点讲解Q版人物的表现手法，包括Q版人物头身比例的掌握、头部绘制方法以及表情的表现，并着重介绍了Q版人物的身体绘制、动作造型绘制、道具服饰绘制以及角色性格绘制等，此外还介绍了Q版动物角色绘制技法和Q版人物上色技法，并附有详细的绘画流程。本书中讲到的知识点和绘制技巧都不会过于复杂，是一本适合初学者整体了解漫画绘制的参考书。

本书的主要特色

基础的Q版入门宝典：全书从Q版入门的角度出发，首先介绍了Q版绘制工具，然后介绍了Q版人物身体的细节刻画，最后介绍了Q版上色技法，是一本基础的Q版入门宝典。

完备的各类画法查询：绘制Q版头身比例、绘制头发、绘制面部五官、绘制身体造型、绘制动作、绘制道具、绘制服饰等应有尽有，内容详细、具体、全面，可供快速查询。

全面的素描技法学习：11个专题内容精讲＋1000张图片全程图解，帮助读者快速掌握关于可爱Q版绘制技法的所有核心与高端技术。

丰富的漫画案例实战：103个素描技法精讲，全书将可爱Q版绘制的各个功能细分为103个精辟范例，使读者轻松、高效地掌握可爱Q版绘制技能。

细致的高手画法解码：4种发型设计＋5种头身比例＋5种服饰表现＋8种脸型变化＋9种性格解析＋11种动作绘制＋11种动物角色＋17种表情展示＋21种道具绘制。

本书的细节特色

- 11章专题技术精解：本书体系完整，通过11章专题技术对Q版技法进行了详细讲解，内容包括Q版基础角色知识、掌握头身比例、头部绘制技法、表情绘制技法、身体造型技法、动作绘制技法、道具服饰绘制技法、角色性格绘制技法、人物组合绘制技法、动物角色设计、人物上色技法等。
- 103个Q版实例演练：全书将Q版技法的各项内容细分，通过103个精辟范例的设计与绘制方法，帮助读者在掌握Q版基础知识的同时，灵活运用各技能进行相应实例的设计与绘制，从而提高读者在Q版绘画中的效率。
- 1000张图片全程图解：本书采用了1000张图片，对可爱Q版的技术进行了全程式的图解，并通过大量辅助的图片，使Q版绘制的内容变得更加通俗易懂，便于读者一目了然、快速领会。

本书的主要内容

- 第1～2章：介绍了动漫的历史、Q版角色的特色、手绘Q版工具、电脑绘制工具、Q版角色绘制要素、2头身、3头身等Q版人物比例等内容。
- 第3～4章：介绍了脸部的绘制基础、头部透视的表现、Q版人物发型绘制、Q版人物表情绘制基础、Q版人物表情绘制案例以及Q版人物情绪动态绘制等内容。

第5～6章：介绍Q版人物身体绘制基础、Q版人物身体绘制、不同年龄Q版人物绘制、Q版人物动作绘制要点以及Q版人物的动作绘制等内容。

第7～8章：介绍了Q版褶皱服饰的画法、Q版饰品和道具绘制、Q版人物的服饰绘制、Q版人物角色设计以及Q版人物性格设计等内容。

第9～11章：介绍了双人组合绘制、三人组合绘制、四人组合绘制、Q版动物角色设计、Q版妖精角色设计、Q版鬼神角色设计以及Q版人物上色案例等内容。

本书的作者信息

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有：谭贤、柏松、田潘、刘嫔、黄英、苏高、杨润燕、曾杰、宋金梅、罗林、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于水平有限，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

本书的特别声明

本书所采用的图片、动画、模板和创意等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明(教学)之用，绝无侵权之意，特此声明。

编 者



目录

CONTENTS


目录


新手学
超级漫画系列



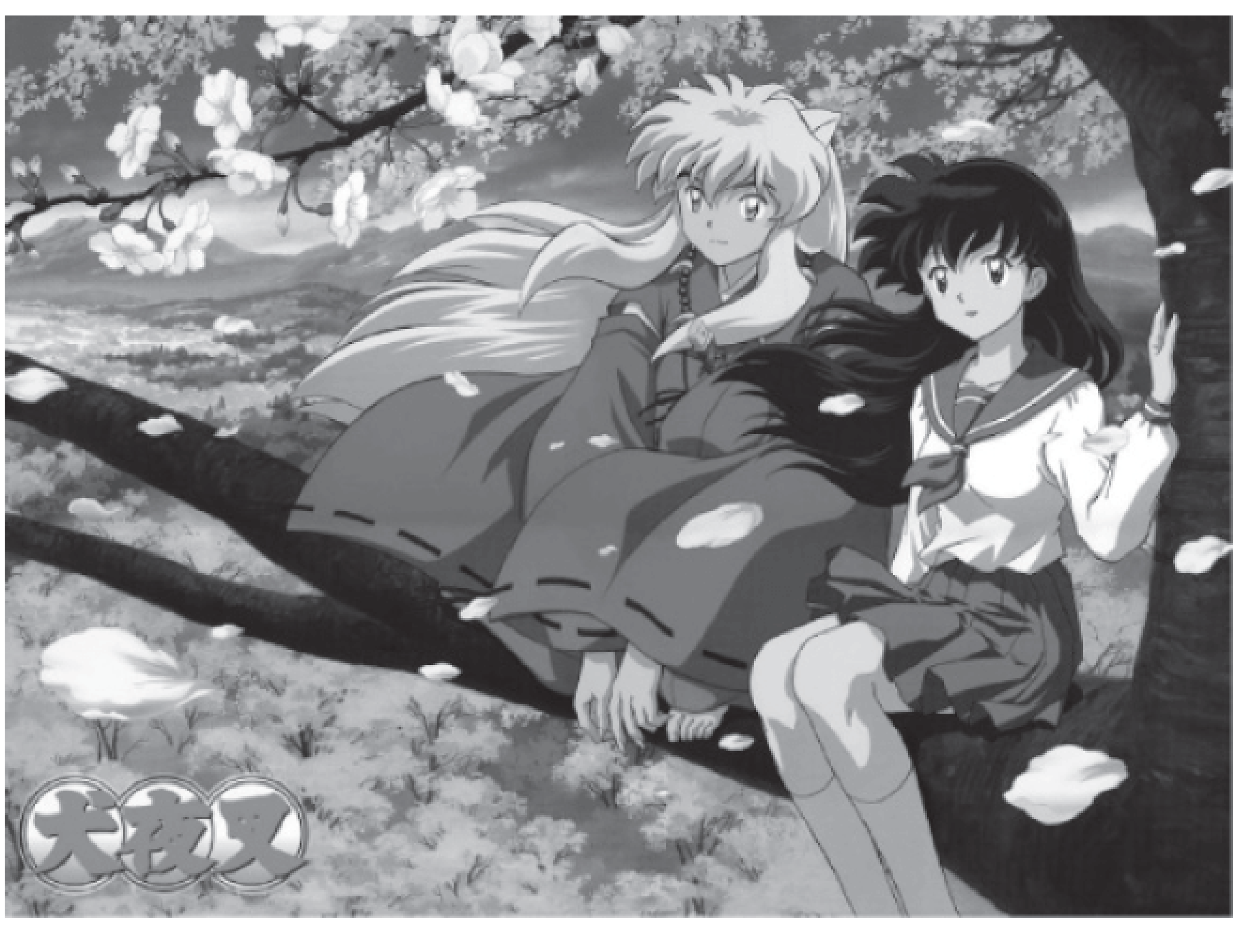
CONTENTS



第1章

Q版角色基础知识

目前Q版角色深受青少年的喜爱。Q版角色是指比较梦幻的、卡通的、可爱的人物形象，通过夸张的表现手法，让人物看起来很可爱。本章主要向读者介绍Q版角色的基础知识，主要包括动漫基础知识、认识Q版角色以及绘制Q版角色的工具等内容，希望读者可以熟练掌握本章内容，为后面学习Q版角色绘制奠定良好的基础。



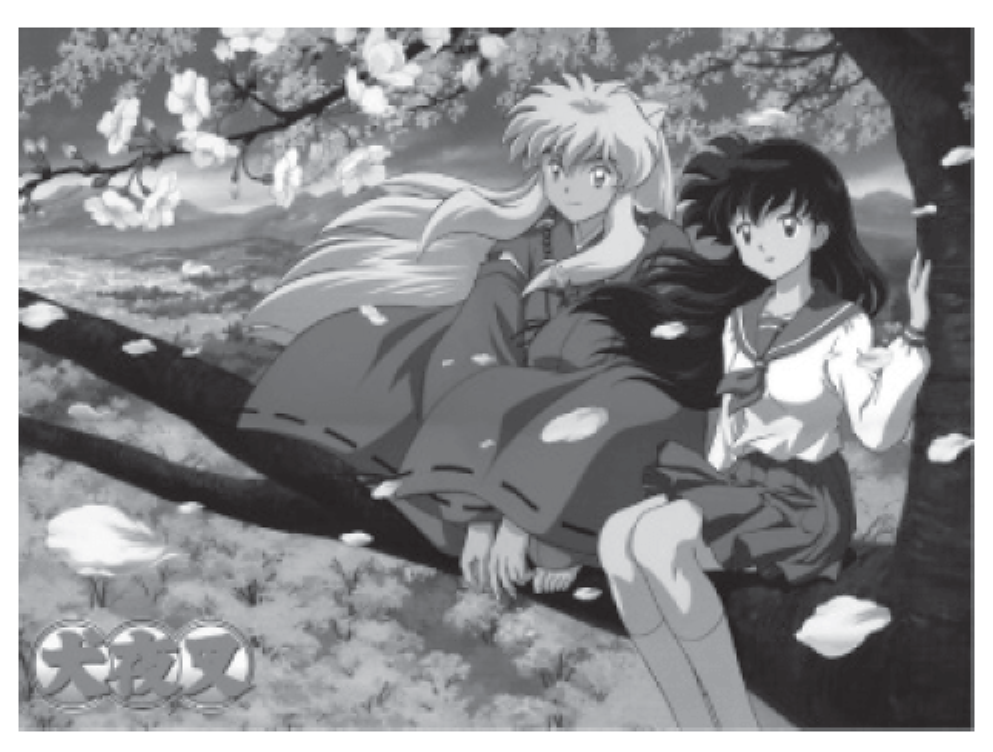




1.1 动漫基础知识

动漫是动画和漫画的总称。由于漫画本身的发展形成了现代故事漫画的表现形式，将影视艺术融入漫画之中，使得漫画与动画更容易结合。而影视艺术独特的地方在于它能通过镜头的推拉和片段剪辑的蒙太奇技巧来表达想法和感受。漫画正是吸收了影视艺术的这两个特点：当要讲述的故事越发复杂、人物越发丰富的时候，用传统单线式叙事的方法就越发行不通，蒙太奇的介入就成为一种需要了；当漫画家在传统表现手段中无法找到更合适的抒发感情的方法的时候，当读者需要作品有更强的冲击力和表现力的时候，各种镜头的灵活运用就成为一种必需了。

一部现代故事漫画往往集远、中、近、特四种镜头于一身，漫画家往往能熟练地运用镜头的移动和各种蒙太奇剪接，对故事特定部分的情绪和氛围进行渲染。这就是现代故事漫画容易和动画结合的一个原因，因为它天生就像动画的分镜头剧本，读者在看漫画时就像是在看一部电影。因为有着这样的相似性，所以如今将动画和漫画合称为“动漫”。



动画《犬夜叉》



动画《死神》



动画《怪物电力公司》



动画《狮子王》

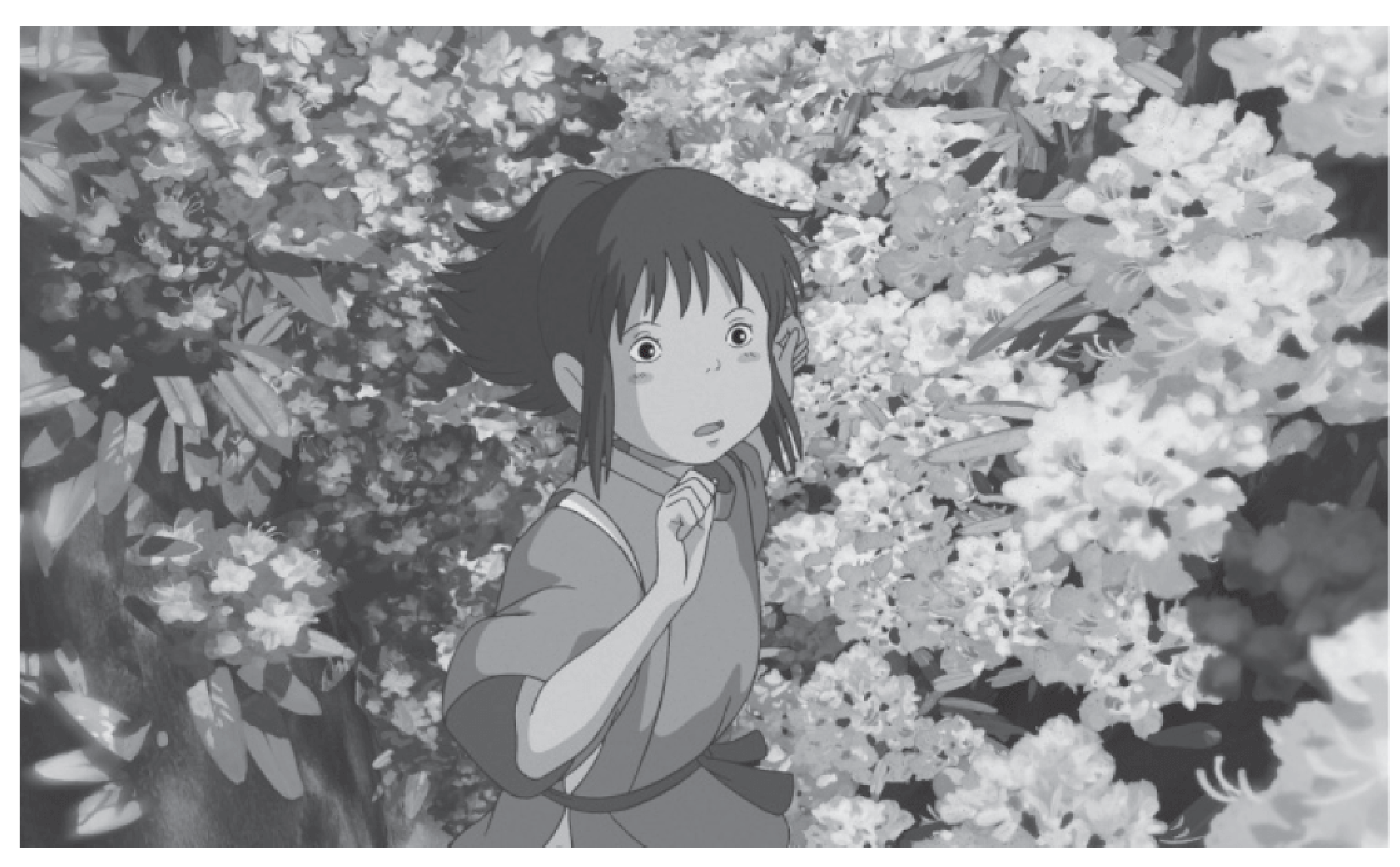
漫画与动画作为美术的一部分，从艺术的一个角度展示了人类的文化与文明，反映了人类的精神，当今世界的漫画界也形成了以美国和日本为首的局面，其中日本尤为突出，日本动漫已成为日本民族的象征。

1.1.1　动漫的历史

动画随着漫画应运而生。漫画二字起源于中国北宋，最初用漫画两个字的是北宋画家晁以道，他在《景于生集》中说：“黄河多陶河之属，有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的“漫画”是指一种水鸟的名字，它因为捕鱼时潇洒自如，像在水上作画而得名。1925年5月《文学周刊》连载了现代画家丰子恺的画，并注明“漫画”，这是中国最早被称为漫画的作品。

西方漫画源自英国，但19世纪法国画家杜米埃在西方漫画史上取得了最优秀的成就。作为绘画艺术的一个分支，随着漫画的不断发展，已嬗变成了如今的3种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画、探索性的先锋漫画。

随着漫画的发展，20世纪60年代，日本动漫宗师手冢治虫，最早把电影分镜头语言融入到漫画构图之中，不仅如此，他还把自己的漫画直接改编成了动画作品，并大获成功。此后日本动漫界纷纷效仿，形成了一股庞大的动漫综合创作力量。这种全新的动漫画结合形式在20世纪80年代传入中国，深受青少年观众和读者的喜爱，一夜间，中国及中国周边动漫市场几乎全部被其占领，使国产动漫产业濒临崩溃。作为全球行业霸主的美国迪斯尼公司，在东亚强大动漫创作力量的市场紧逼中，也只能退守“低幼”市场。



动漫《千与千寻》





动漫《龙猫》

1.1.2 日本动漫的发展

日本是世界第一大动漫强国，其动漫发展的模式具有鲜明的民族特色，日本漫画的销量也占据全球第一。日本动漫的发展过程大致可分为6个阶段：萌芽期、探索期、发展期、突破期、成熟期以及创新期。

萌芽期(1917—1945年)：日本前期主要是以世界名著为题材，后期则由于日本军国主义猖獗，为了夸耀日本军国主义的路线，离不开动漫题材的宣传，动漫的制作也渐渐出现，如1942年的《海之神兵》，即为此类。

探索期(1947年)：有些人鉴于战争的教训，开始将反战题材用在动漫上。这种题材意义深刻，影响深远，是当时动漫的主流题材，这种题材流传至今，还是被广泛应用。所以这个时期的动画从很有意义到很低级的题材，应有尽有。如1968年的《太阳王子大冒险》就是当时成功的先例，它也为以后日本发展高水准的动漫奠定了基础。

发展期(1974—1982年)：这个时期日本动漫界经过萌芽期和探索期，进入了快速发展期，当时日本动画史上出现了第一部超级剧情片《宇宙战舰》，该片播出后，便有《冱屺宇宙战舰》、《永远的大和号》及《宇宙战舰完结篇》三部电影问世。由富野由悠季原作小说改编成的《机动战士》在1979年开始上演，由于剧情结构复杂而严密，受到动画迷热烈的支持，但这以后，动画热逐渐消退，动漫界进入瓶颈期。

突破期(1982—1987年)：该时期由于人们追求视觉享受成为风潮，因此动画画技力求突破。这一时期出现的《天空之城》有着精细写实的背景，《超时空要塞》在画面上有着视点快速移动效果，营造出极佳的动感，其剧情、内容、画技皆已达到极高的水准。

成熟期(1987年到20世纪90年代初)：日本动画进入成熟期后，发展稳定，出现数部佳



片，如《古灵精怪》、电影《机动战士GUNDAM——逆袭》及《王立宇宙军》和日本电视史上第一部以高中生以上为主要对象的文艺动画连续剧《相聚一刻》等，另外，还出现了曾获得1989年动画排行第一名的《天空战记》。

创新期(自1993年到现在)：在画技、制作手法、构思设计方面都日趋成熟的日本动画，开始追求风格上的创新，试图突破原有的模式，以完善技巧，加上超越时空的构思，带给观众全新的感官冲击。电影《攻壳机动队》充满了阴郁和压抑，冷酷带有对命运的困惑，与人类虽然身处高科技社会，但却无法摆脱不安的未来的彷徨与孤独相呼应。《新世纪EVANGELION》则选择与以往的热血主角们完全不同的个性自闭少年真嗣为主人公，通过真嗣感受到一份渴望被需要、被爱又害怕背叛，而在自己与他人之间筑起屏障，这种种矛盾与孤寂的心情，从某种程度上来说也是现代人心理的折射。随着动漫的发展，日本的动画开始越来越关注贴近现实与心理方面的剖析。当然，动画的内容不都是严肃的，也有在严肃题材中加入幽默万分的。这类动画中最有名的就是《福星小子》系列。另外，还有清新的文艺剧、活泼的校园剧等其他种类。



动漫《天空之城》



动漫《超时空要塞》


动漫《福星小子》

1.1.3　欧美动漫的发展

漫画起源于欧洲而兴盛于美国。早在史前，与漫画相似的创作手法已广泛应用于先民的岩画艺术，漫画表达由此可算一种比较古老的绘画方式，漫画的名称在16世纪末才出现。文艺复兴时期，由于印刷技术的发展和宗教斗争的需要，欧洲漫画已经处于形成的过程之中。弗兰德斯(Flanders)画派的画家，从题材和风格方面对古典主义绘画进行了较大突破，在油画和版画中运用了幽默风趣和虚构遐想的手法。这一画派的作品所具有的讽刺性以及他的写实主义绘画风格，对后世的漫画有较大影响。

英国杰出的油画家、版画家和艺术理论家威廉·贺加斯(William Hogarth，1697—1761)

以油画形式创作的一组漫画作品叫《文明结婚》，是贺加斯的代表作，发表于1745年(即18世纪上半叶)，这标志着西方漫画的形成。他开创了西方漫画的写实主义，后来成为西方漫画的传统。

因为漫画所特有的夸张变形和它对现实的反叛性和隐喻性，早期的漫画担负起反抗反动政治势力的重要任务。以单格漫画为主要表现形式的政治漫画进入了一个繁荣期。当时的英国画家詹姆斯•吉尔雷(James Gillray，1957—1815)就是在近代漫画中较早运用比喻手法的漫画家之一。他在1801年创作的漫画中，运用一个女神形象来比喻“民主”和“自由”，这个创造性做法对以后漫画发展的贡献很大。

19世纪漫画的中心在法国，此时的漫画仍然为政治服务。当时最著名的漫画大师是法国的杜米埃(Honoré Uicfor Daumjer，1808—1879)，他一生创作了4000多幅石版画，其中有不少是漫画。这位世界近代漫画大师汇合了早期写实性风格和寓意性风格，形成了现代欧美漫画的风格。他对漫画人物的夸张描绘，奠定了近代、现代漫画人物造型的基础。

漫画的流行很快从法国传遍了整个欧洲，漫画的中心也由法国转移到了英国。18世纪末詹姆斯•吉尔雷大量使用了对话气泡和连续画面的创作方法，连环漫画初步形成了。随着制锌版术和照相感光制版的相继问世，大大促进了19世纪连环漫画的繁荣和发展。这一时期是个性化的时代，人们开始越来越多地关注起自身的生活和感受。这一时期的漫画多为滑稽小品和幽默画。



动漫《兔八哥》

欧洲近代著名的德国漫画家威廉•布什(Wihelm Busch，1832—1908)与杜米埃一起，被公认为漫画界的始祖。威廉•布什的漫画读者主要是以儿童为主。他创作的连环漫画《马克斯和莫里茨》(Max and Moritz)，连续发表以后，连环漫画开始风靡全德国并流行到欧美。1895年鲁道夫•德克斯(Rudolph Dirks，1877—1968)创作的连环漫画《闹事孩子》(Katzenjammar kids)是第一部真正现代意义上的报刊连载连环漫画。

1923年，年仅22岁的沃尔特•迪斯尼(Walter Elias Disney，1901—1966)告别了故乡堪萨斯，动身前往好莱坞寻求发展。那时的好莱坞是一片创业的热土，而此时的电影仍处在默片阶段，至于动画片也只不过是摆在电影开演前的助兴节目而已。在沃尔特来到好莱坞的这一年，他完成了自己的第一部动画作品——由真人和动画人物合演的无声动

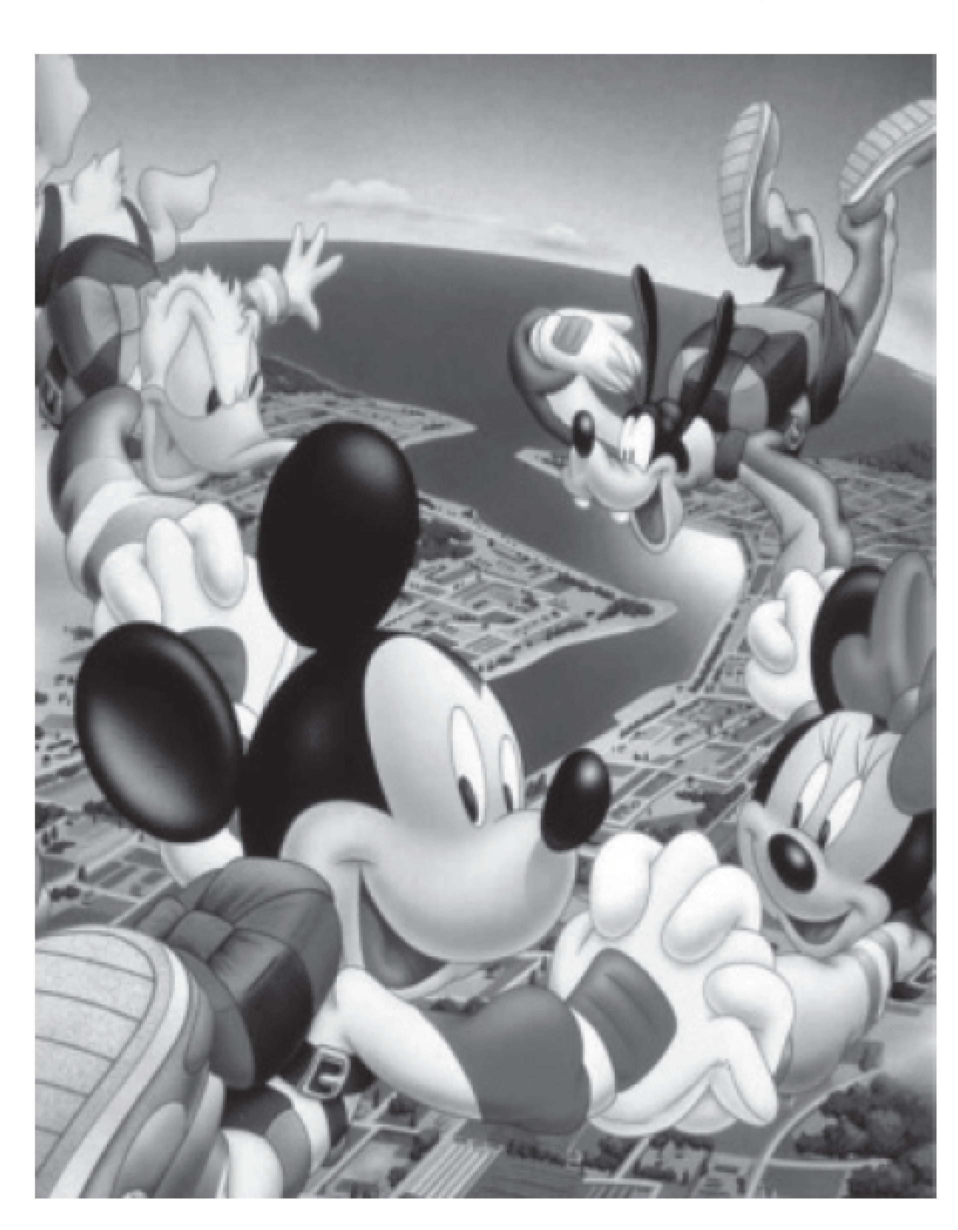


画片《爱丽丝在卡通国》。

在好莱坞的最初几年中，迪斯尼和他的公司渐渐地站稳了脚跟。20世纪20年代中后期，电影告别了默片时代，有声电影的出现引发了整个电影业的革命。沃尔特敏锐地察觉到了变革的来临，开始尝试制作有声动画片。1928年11月18日，作为电影史上的第一部音画同步的有声动画片——《汽船威利号》在纽约市的殖民大戏院隆重首映，并取得了成功。

在20世纪40年代，迪斯尼公司连续推出了《木偶奇遇记》和《幻想曲》两部动画长片。其中，《幻想曲》更是被视为现代动画片的经典之作，推出伊始便获得了广泛赞誉。伴随着不断涌现的优秀作品和卡通明星，迪斯尼公司终于在20世纪40年代初确立了它在卡通帝国中的霸主地位。对于整个美国动画业而言，迪斯尼的成功具有巨大的示范和推动作用。由于动画市场的扩展，许多新动画公司如雨后春笋般纷纷成立，此时的好莱坞已经是全美乃至全世界动画业的中心了。

时至今日，无论是美国的漫画业还是动画业，都取得了长足的发展，动画更是全面向3D动漫的形式发展。值得注意的是，在这个发展过程中，围绕卡通产品，美国的娱乐产业形成了一套完整的商业运作体系，实现了卡通自身发展的良性循环。而“美式卡通”也正是以此为基础，才得以实现它在全球范围内的扩展，成为了一股不容小视的文化力量。



动漫《米老鼠和唐老鸭》



动漫《超级大坏蛋》

1.1.4　中国动漫的发展

新中国成立初期，中国的动画事业可以说是得到了非常快速的发展，作品多，精品也多，1961—1964年制作的《大闹天宫》可以说是当时国内动画的巅峰之作，人物、动作、画面、声效等都达到了当时世界的最高水平。自此，我国动漫事业不断发展，动漫的形



式也多种多样：1947年，我国制作了第一部木偶动画《皇帝梦》；1958年我国拍摄为第一部剪纸动画《猪八戒吃西瓜》；1960年，完成了第一部水墨画动画片《小蝌蚪找妈妈》；1962年，第一部折纸动画《一棵白菜》完成。新的动画形式的加入，使得中国动画事业达到了一个顶峰。

但文革时代的到来，使动画行业受到了很大的冲击，因为写实主义和教育意义，让人们觉得动画都是给小朋友们看的课外教材，这种思想不仅延续下来，而且在大部分人心里深深地扎根，也就是这个观念才造成了后来的动画产业的衰败。

在改革开放之后，动画片的制作又一次进入了繁荣时代，在1978—1989年的10年间，某些制片单位就制作了219部动画片，例如《哪吒闹海》、《金猴降妖》、《天书奇谭》等优秀作品都是这个时期制作的，而且电视动画片也在这个时候有了《葫芦兄弟》、《黑猫警长》、《阿凡提的故事》等给人留下了深刻印象的作品。从整体上看，这是一个比较平均的时代，既有少量全年龄的艺术片，又有大量类似《黑猫警长》这种纯粹给儿童看的主流求教育的动画片，而且制作手法基本沿袭上美影万氏兄弟开创的流派，没有太多创新。

20世纪90年代，各大动画制作厂家开始与国际动画业展开交流与合作，白银时代的那种固有自封的局面停止了，数字生产手段取代了以往的手工绘制方式，大大提高了制作效率。1995年起中国电影放映公司对动画片不再采用统购统销的计划政策，把动画推向市场，改变了动画片的生产状态和经营方式，确立了社会效益和经济效益双赢的观念。但是即使数量和质量都增加了，制作动画片主要给孩子看的这种理念问题，使得在题材内容上并没有太大的突破。

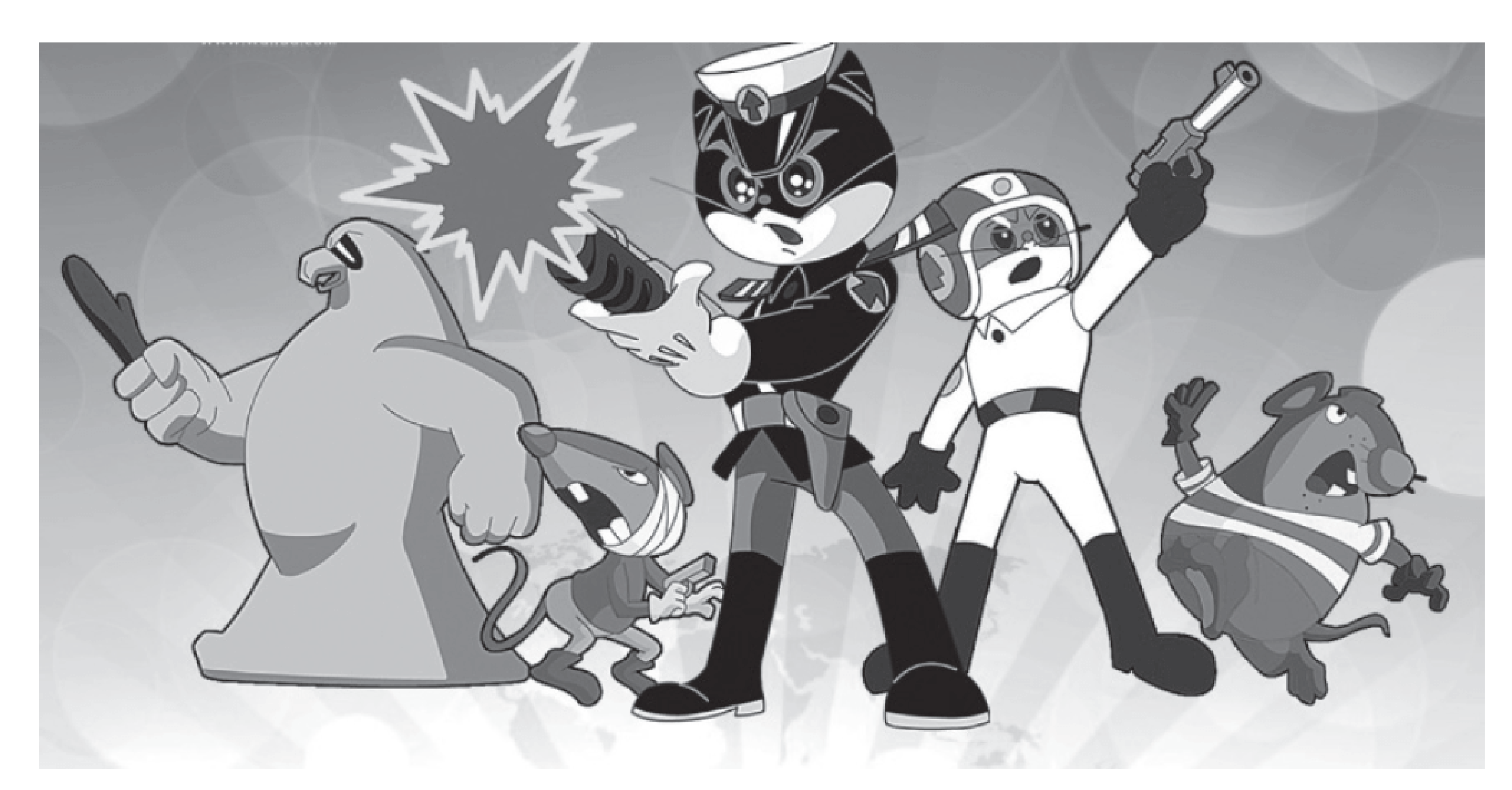
随着动漫的发展，我国引入了大量的欧美日本动画片，而国产动画片在比较之下无论内容、画面、人物形象等方面都露出了严重的不足，根深蒂固的教育理念没有错，但在动画的形式和质量上却没有大的突破，使原本应该是观众的少年纷纷青睐外来动画片。尽管现今中国动漫产业还存在着大量的弊病，如动漫产业没有明确的定位分级制度、缺乏人才、缺乏培养该类人才的专业学校和途径等。但中国动漫产业有着广阔的市场和光明的前景，只要做好开发，它必成为中国第三产业的重要组成部分。



动漫《天书奇谭》



动漫《哪吒闹海》



动漫《黑猫警长》

1.2　认识Q版角色

Q版漫画是漫画中的一个分支，是一个新的画种，其中的角色可爱、大方、新颖、有朝气，这种风格正逐渐地被越来越多的年轻人所接受。

1.2.1　什么是Q版角色

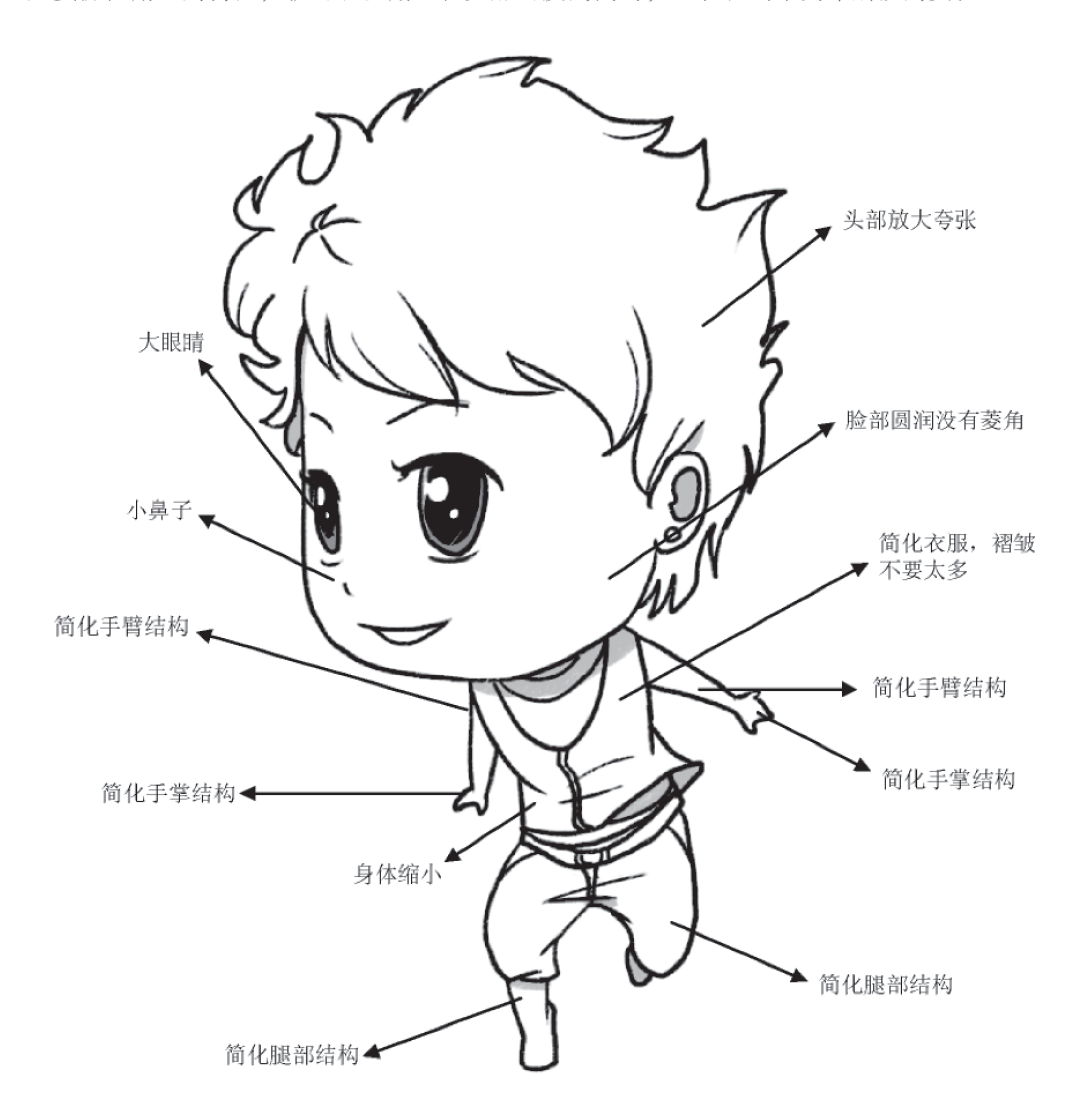
Q版角色是一种让人看一眼就会觉得可爱有趣的角色，它们整体给人一种Q的感觉，所以用Q版称呼这种漫画风格。





1.2.2 Q版角色的特色

Q版角色就是把正常角色的特征进一步简化夸张，使其可爱化，表现出头大身小的特点，也可以称把角色幼儿化。Q版与正常角色漫画比例相似，但Q版角色不会都显得稚嫩，只要抓住角色的特征，就可以让角色在更加可爱的同时，还表现出不同年龄段的变化。

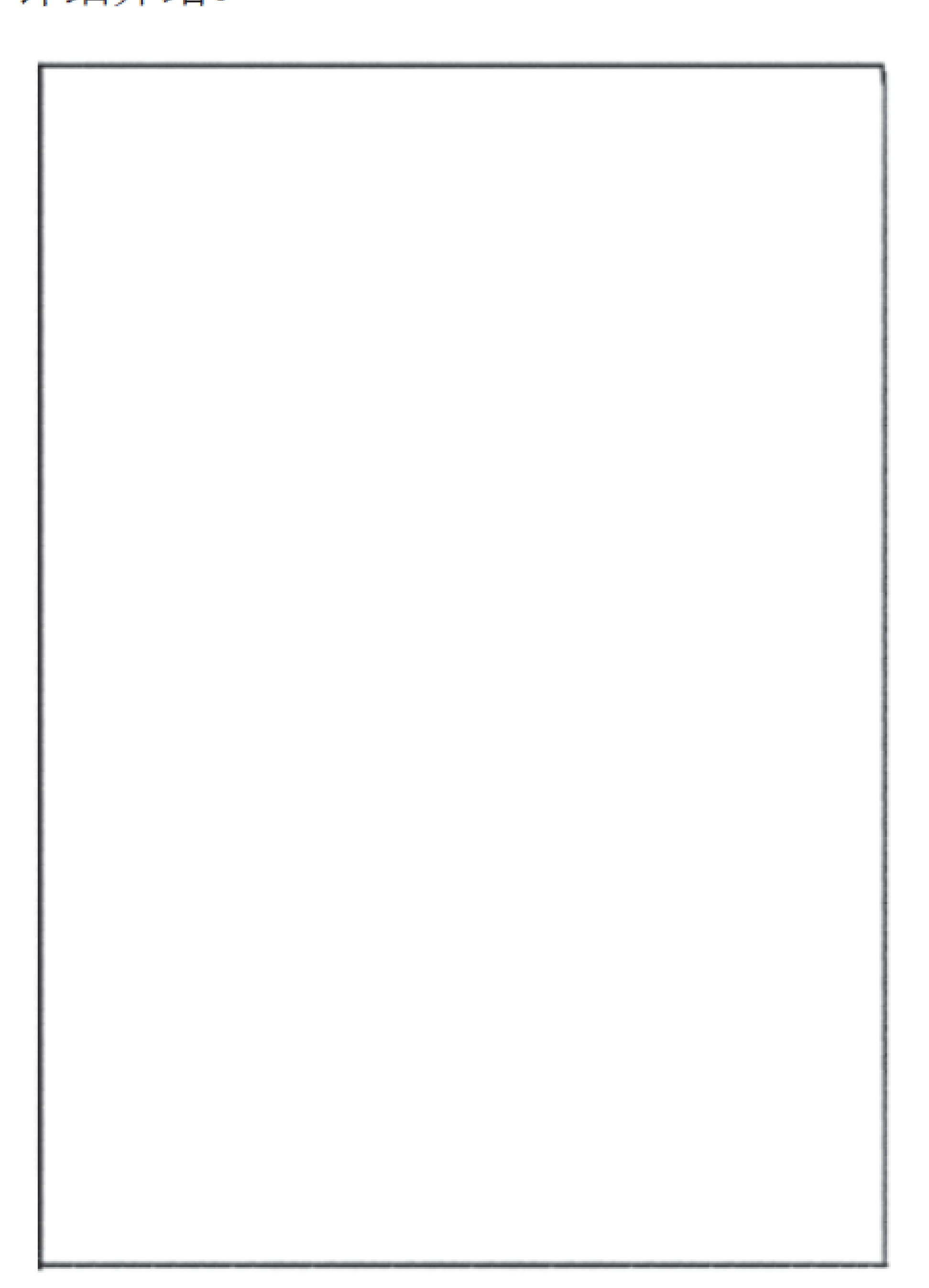


1.3 绘制Q版角色的工具

绘制Q版漫画的流程较为复杂，要经过很多环节，绘制过程一般分为草图、描线、上色等。在绘制过程中自然会用到很多工具，绘制工具大致分为手绘Q版工具和电脑绘制工具两种。

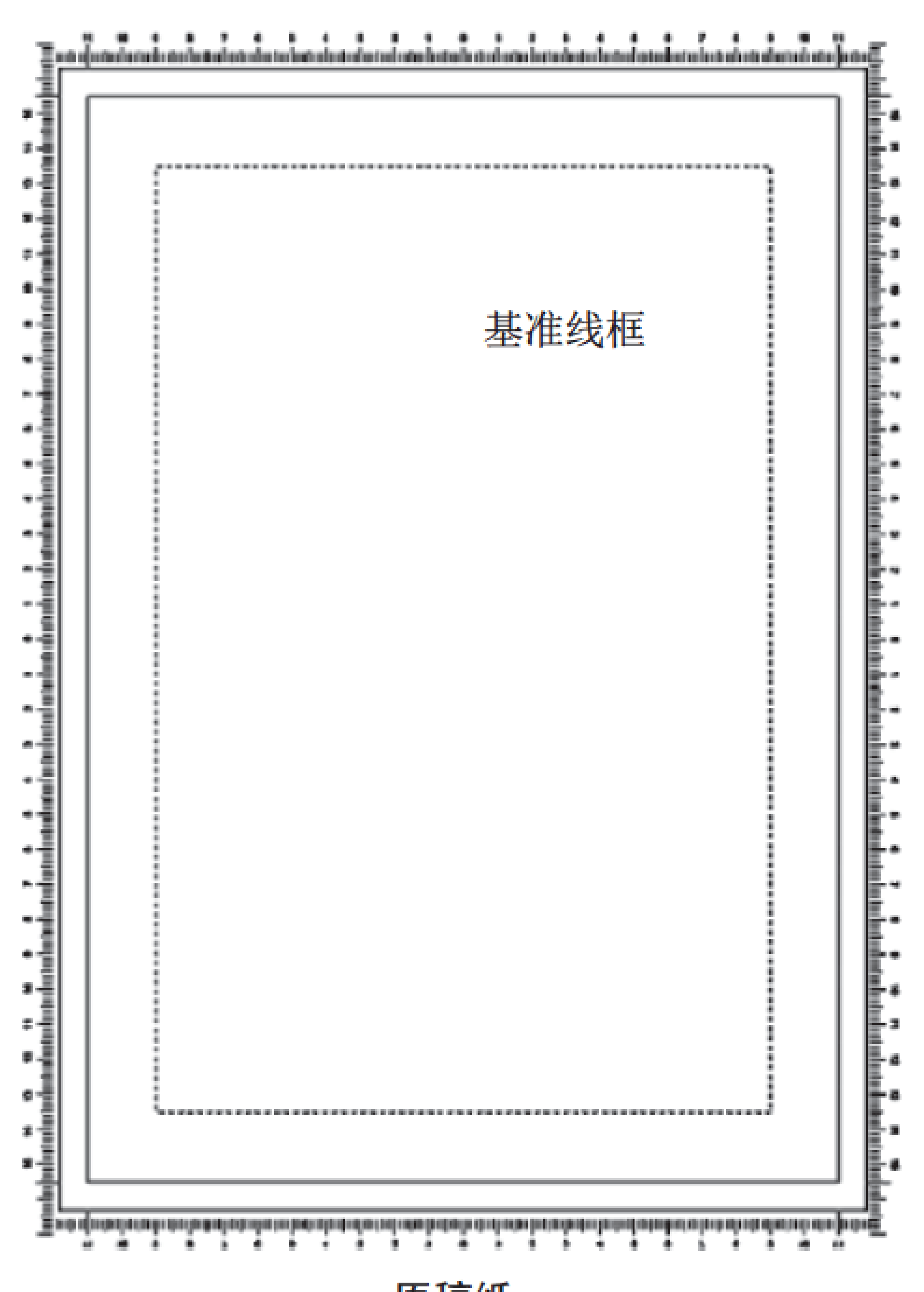
1.3.1　手绘Q版工具

手绘Q版工具包括：草稿纸、原稿纸、铅笔和橡皮擦等基本工具。下面将为用户进行详细介绍。



草稿纸

草稿纸的选择比较随意，一般是选择随处可见的空白作业纸或信纸。这种纸张的厚度比较轻薄，甚至稍稍有些透明，一般练习的时候多用这样的纸。



原稿纸

原稿纸是专用纸，表面光滑，渗水自然，用蘸水G笔能保证在纸上墨不渗开，用橡皮擦保证不起纸毛。纸张厚度包装上一般有标识，在100g～200g之间为宜。



铅笔

铅笔的选择不能太软，也不能太硬。太软擦不干净，太硬容易划下痕迹。在铅笔上有标识，硬用H代替，黑用B代替。绘制草图时一般用HB～2B为宜。



橡皮擦

橡皮擦最好不要太硬的，不然不仅擦不干净还容易擦坏纸张，最好用软且韧的专业美术绘图橡皮。橡皮擦太久了变黑时，就得在白纸上摩擦或者用刀割掉一层。



蘸水笔　　针管笔　　美工钢笔

蘸水笔：它是大多数漫画家使用的绘制工具，其笔尖和笔身是分开的，笔尖根据形状和性能的不同分为学生用笔尖、D笔尖、圆笔尖以及G笔尖。学生用笔尖的特点是变化极小，线条结实，适合画中景、效果线，少数人使用，适合初学者。D笔尖的特点是线条变化不大，适合画效果线和漫画的中景。圆笔尖的特点是线条的粗细变化很大，十分适合画背景。G笔尖的特点是线条变化极大，是最受漫画家青睐的，适合画人物轮廓。

针管笔：有非常纤细的，如0.05mm～0.3mm的；也有比较粗的，如0.5mm～0.8mm的，适合勾线稿。

美工钢笔：可以代替G笔和D笔，通过用笔的角度不同，画出或宽或细的线条。画出来的线条显得非常刚健、有力，动感十足，很有个性。



压网刀

手工刀

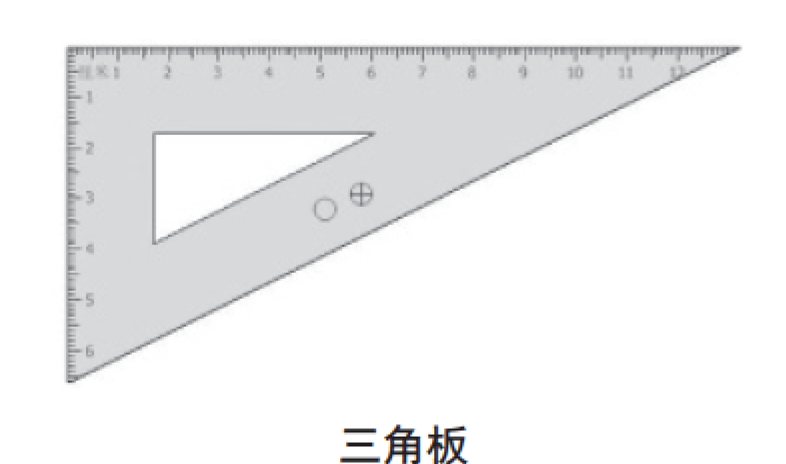
墨水　　刮网刀

选择墨水的时候，要求黑度一定要高，制图墨水和碳素墨水是非常适合绘画的两款。耐水性墨水是最好的选择，因为这样在用水彩、水粉上色时，墨线不会晕开。

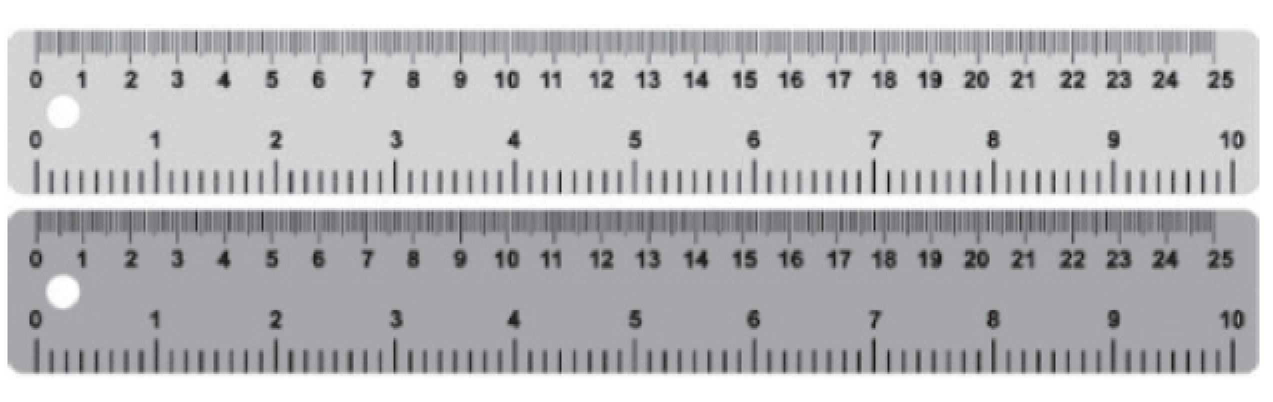
压网刀是一种勺型头的压网工具，用来把画上的网纸压实。

手工刀是常见的刀具，削笔的同时还可以用于刮网。

刮网刀是专用的刮网工具或者切网工具。



三角板



直尺

三角板最适合绘制直角，如方形物体的转折。

直尺最适合用来绘制长直线，如高大的楼房和火车的轮廓线。



度量器

度量器适合用来精确画上面某一点的角度。



云形尺

云形尺适合绘制各种曲线，是漫画中绘制曲线形的物体和旋转动态画面时常用到的工具。



网点纸



修改液

网点纸是用来做画面效果的，配合刮网刀可以做出各种好看的效果。

修改液，顾名思义用于画面的修改，偶尔还可以用作高光的绘制。

1.3.2 电脑绘制工具

电脑绘制工具包括：电脑、数位板、扫描仪、拷贝台以及各种绘图软件等。下面为用户进行详细介绍。

1. 数码绘制的硬件



电脑

电脑是数码绘图最基本的工具。建议最好使用台式机器，显示器内存至少在512 MB以上。



数位板

数位板是目前数码绘制中最常用的工具，使用它能更加方便地帮助漫画师用绘图软件直接绘制漫画。





扫描仪

扫描仪是手绘和电脑绘制结合的连接物，用来扫描在画纸上已完成的线稿，然后在电脑上进一步处理画面。



拷贝台

拷贝台又叫透写台，是制作漫画的专业工具，使用时将多张画稿重叠，因为能透出灯光，可以很清楚地看到底层画稿上的图，并拷贝或者修改画面。

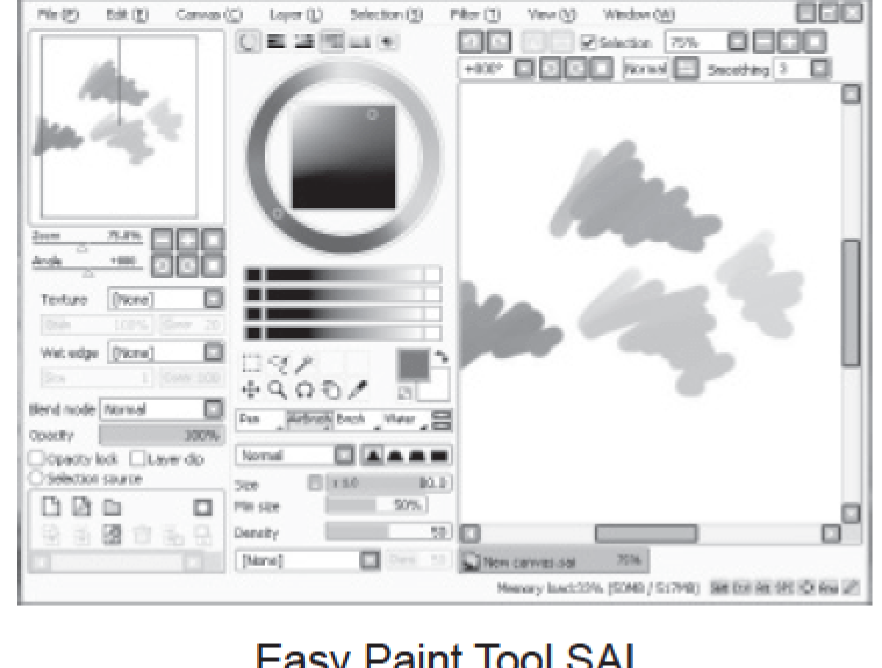
2. 绘图软件

除了以上数码绘制的硬件以外，绘图软件也是数码绘图的必备工具，一个好的绘图软件可以帮助用户节省很多绘制时间。



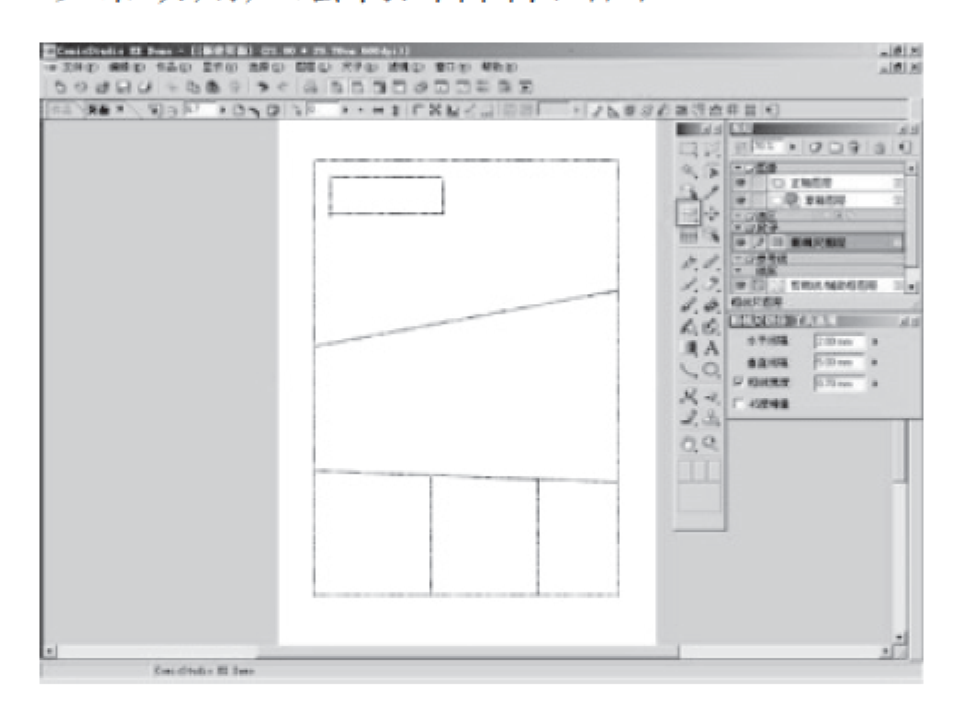
Photoshop

Photoshop软件中多样的画笔工具可以帮助用户绘制出各种画面。



Easy Paint Tool SAI

Easy Paint Tool SAI绘图的美感、简便的操作极具人性化。



Painter

Painter是一款极具创造力的软件，有着逼真的画笔和可定制的功能。



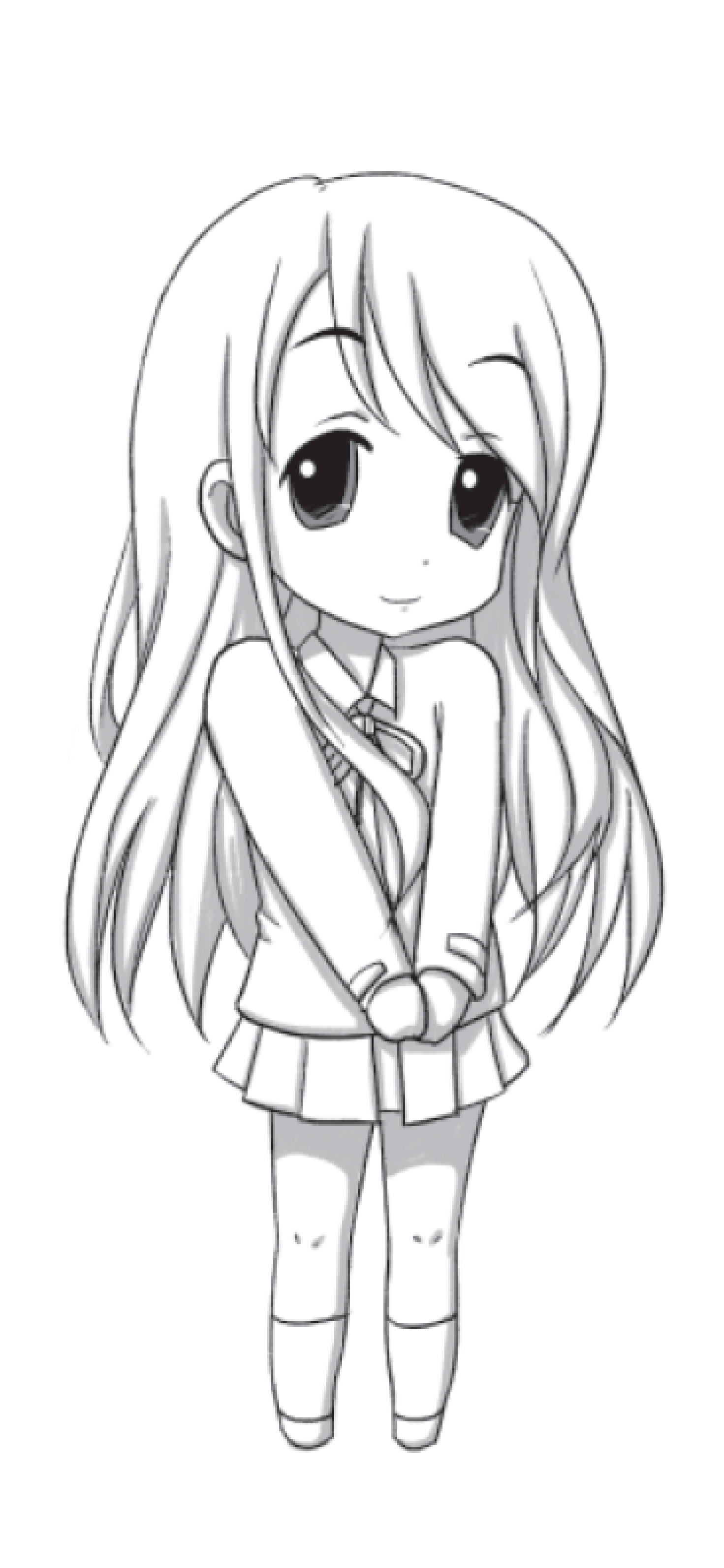
Comicstudio

Comicstudio是专业漫画软件，具备漫画绘画的专业技法和专业工具。



第2章 掌握头身比例

头身比例关系是创作漫画人物的重中之重，它决定着漫画的风格和人物的特征。漫画中的人物比例通常要比现实中的人物完美一些，为了使漫画人物看上去比较美观，绘画时可以对人物比例加以调整。Q版人物的头身比例更多元化一些，一般常见的有2头身、3头身、3.5头身和4头身。本章主要介绍掌握Q版头身比例的技法。







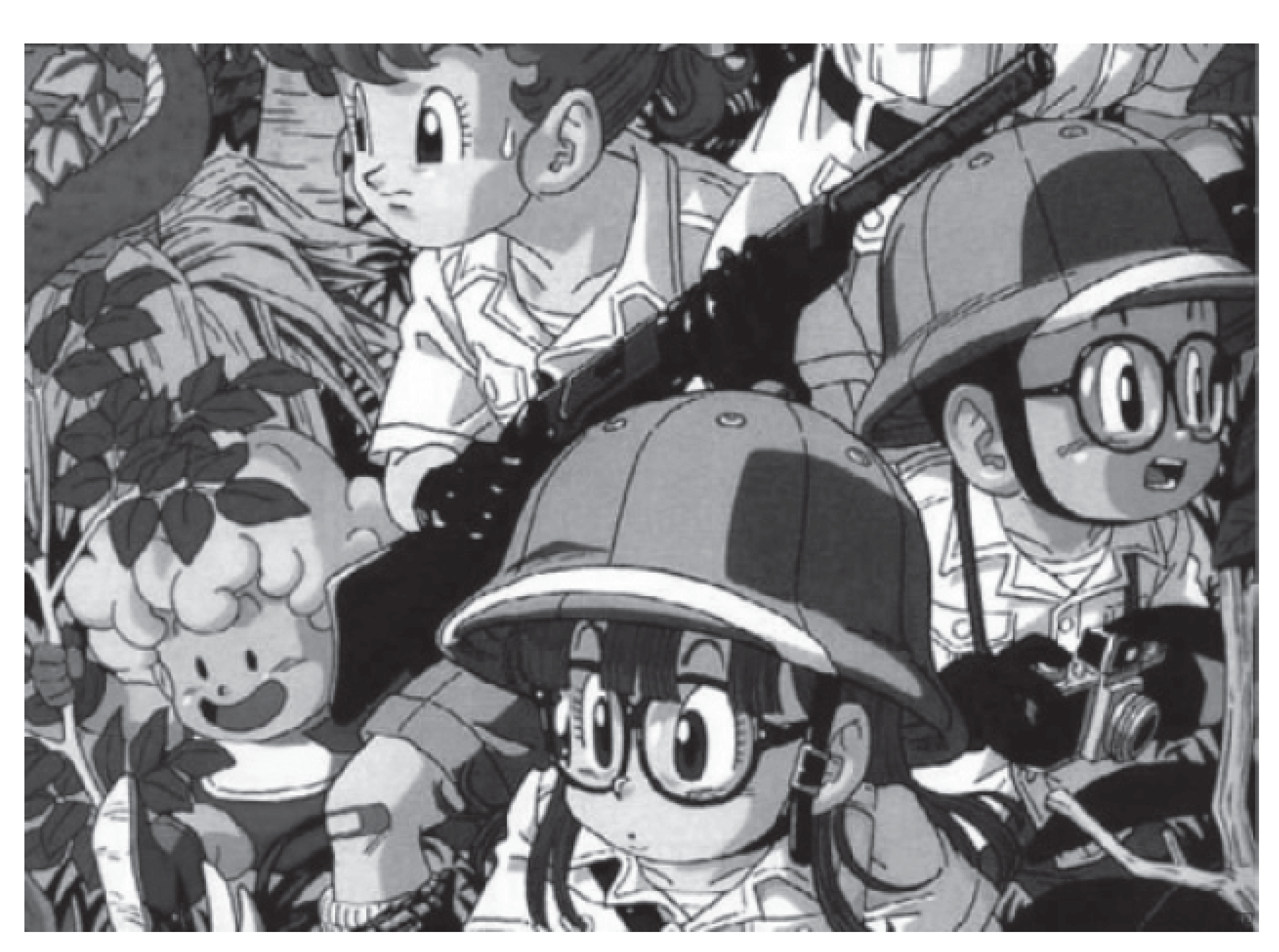
2.1 Q版角色绘制要素

Q版漫画人物是在正常漫画角色的基础上进一步简化、夸张、变形其特征而出现的，在让人物更加可爱、有趣的同时，也直观地表现出了角色的形象特点，让人物的形象显得更加亲切。Q版人物的特征往往是大头、圆脸、大眼睛、小嘴、窄肩、短手、短脚、小身体等。

2.1.1 拟定故事题材

漫画的本意是通过画面来诉说故事，Q版漫画也不例外。要制作好漫画，首先就要拟定故事题材，一份好的故事题材是一本好的漫画作品走向成功不可或缺的重要条件之一，Q版漫画题材常出现的有搞笑、冒险、奇幻、科幻、言情、格斗等。

《怪博士与机器娃娃》讲述的是一位科学博士制造出来的机器少女在生活上各种有趣的搞笑类故事。



漫画《怪博士与机器娃娃》



漫画《哆啦A梦》

《哆啦A梦》是日本著名的动漫，故事中的主角哆啦A梦是一只来自未来世界的猫型机器人，故事中的它用自己神奇的百宝袋和各种奇妙的道具帮助大雄解决各种困难。

2.1.2　人物角色设计

Q版人物都有其鲜明的性格特征，设计出的Q版人物要使读者能从人物形象中直观地感受到人物的性格。故事不同，人物的形象也会不同，例如格斗漫画里，主角通常被塑造成拥有勇往直前的热血性格，如果是那种温婉的性格，在这样的主题下，就会让人觉得整个故事不够热血。

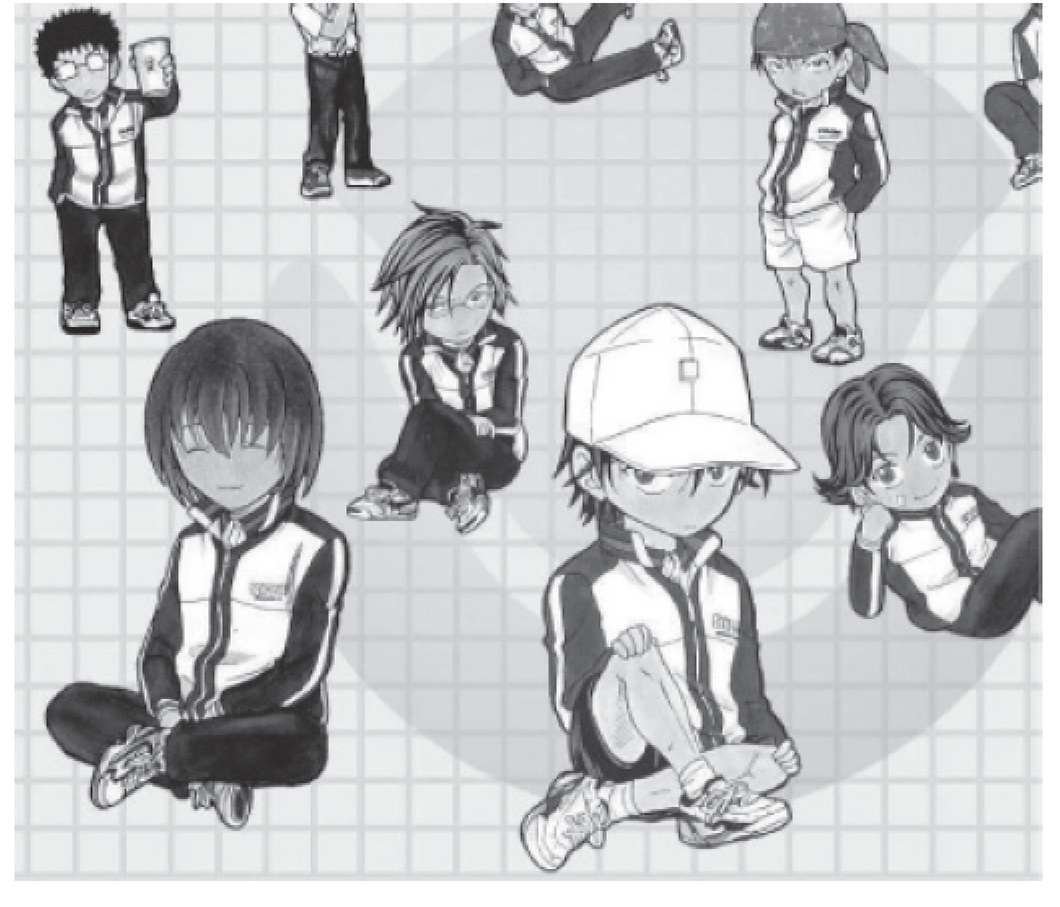


漫画《小李忍传》

一本漫画需要多个角色相互配合来完成，每个角色都会赋予不同的性格形象。为什么总是有一类角色能得到大多数人的关注？那是因为人物被塑造得个性鲜明有特色，独立而不雷同，这样的角色往往能在读者的心中留下深刻的印象。



漫画《天然妹扭小可爱》

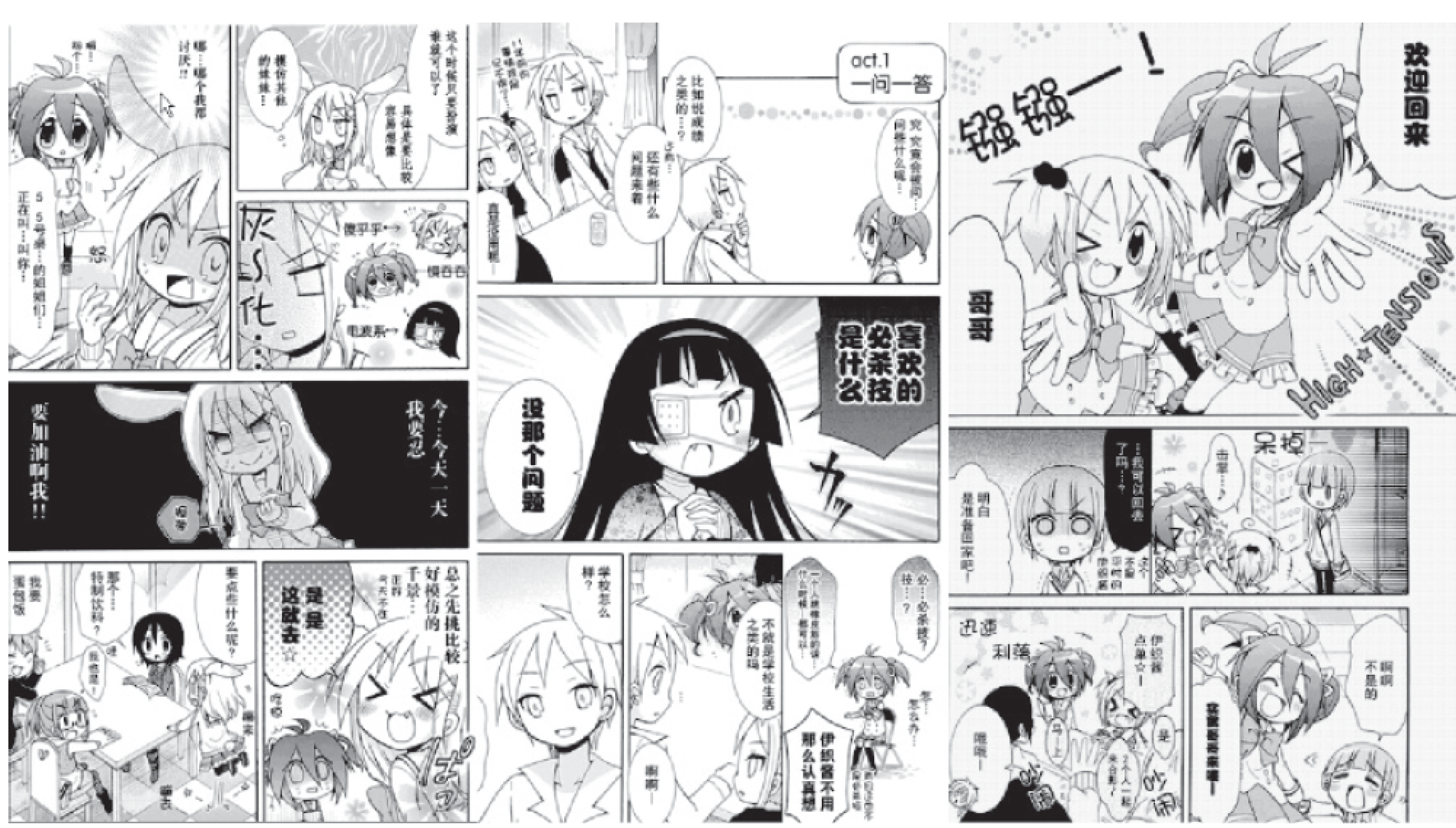


漫画《网球王子Q版》

2.1.3　分镜动画展示

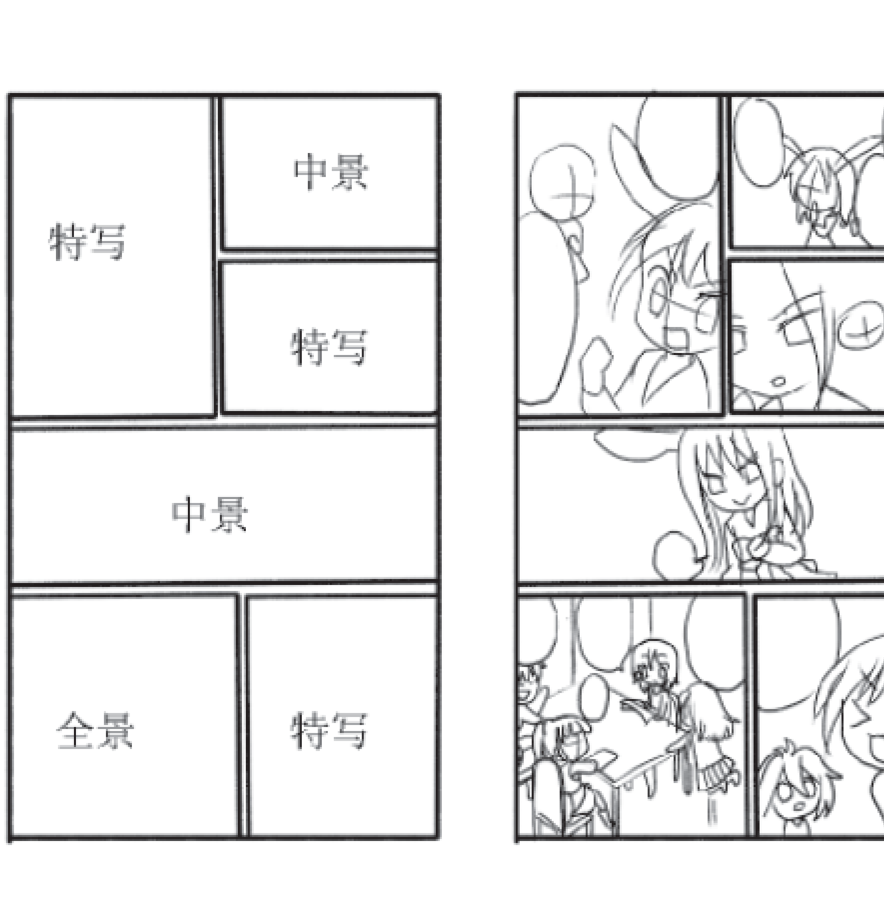
制作动画或者漫画时，制作者通常会首先制作出分镜来打好草稿，定制格框内的划分，用来分配好书本需要的页数或者动画需要的镜头。分格是漫画中表现故事情节的基础，每个漫画故事的发展都是靠一幅幅画面来具体表现的，Q版漫画故事也不例外。怎样分格才能更好地表现出故事情节，怎样分格才能保证阅读时的流畅方便等是我们制作漫画必须要掌握的技巧。

当代漫画的分格已经相当自由，除了必须保证基本的阅读方便，其他限制都可以打破，为了情节需要，让画面出格甚至做通页和跨页的大画面也变得十分常见。



漫画《天然妹扭小可爱》





Q版漫画分镜特写和中景较多，主要用来表现人物的神情和故事的发展，全景用来交代人物之间的关系和故事发展的场景、时间和地点。在绘制分镜的时候，不用刻画得多么精确，主要是表现出故事的内容，即使是粗糙的分镜，只要故事表达到位，也没有关系。

2.2　掌握Q版角色头身比例

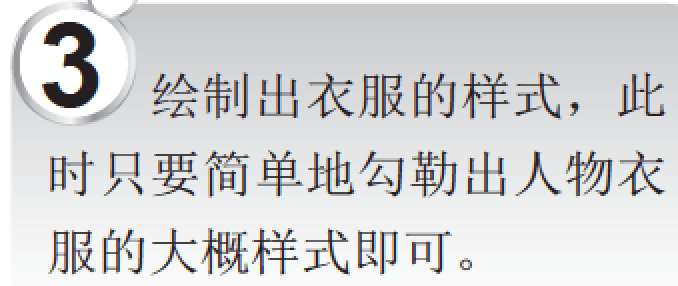
Q版角色是由正常比例的角色夸张变化而来的，其比例也会随之变化，Q版人物的比例一般是2～5个头之间，整体比较小巧、可爱。

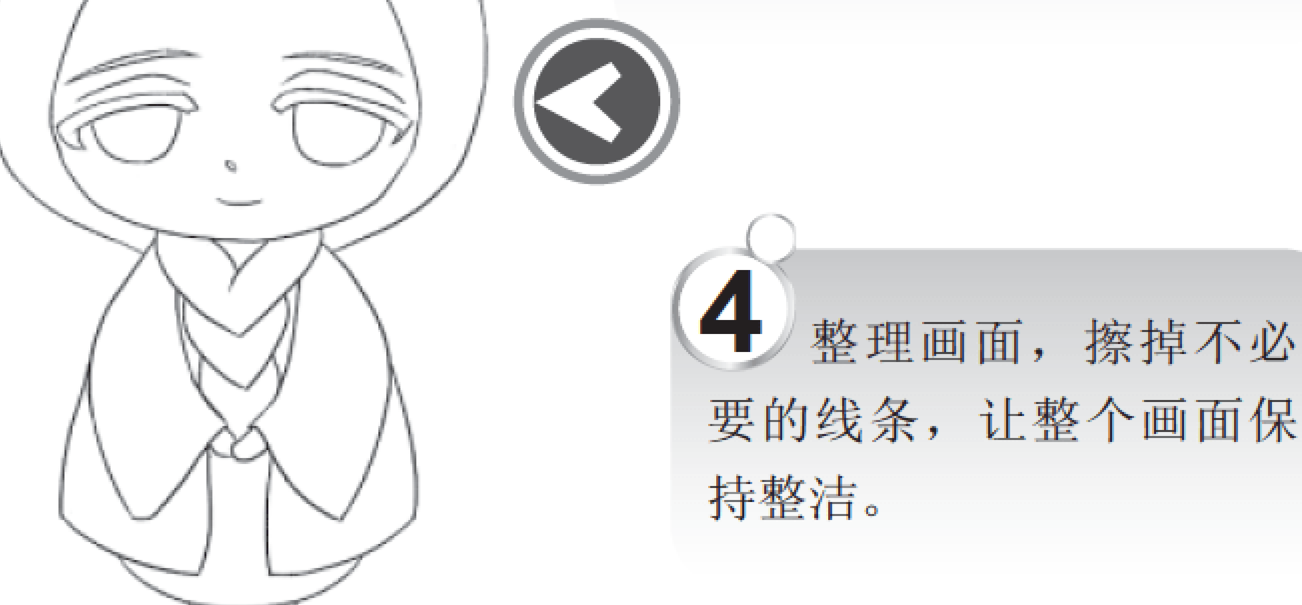
2.2.1　2头身Q版人物比例

2头身比例的Q版人物显得非常夸张、简单，接下来进行实例讲解。

绘制草图









整理画面





5 加深眉毛、眼睑、瞳孔，点上高光，给人物脸上添加些红晕，让人物更加可爱。



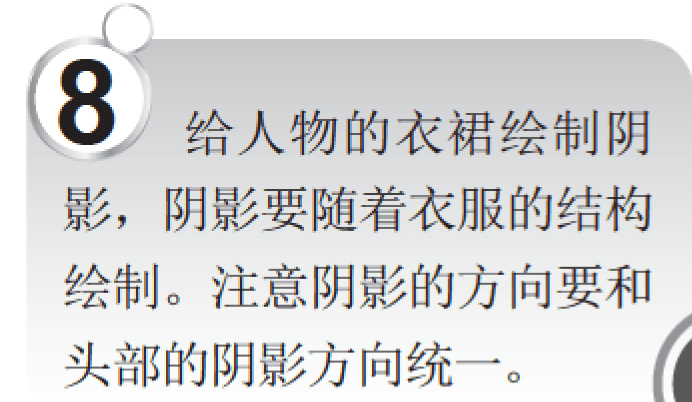
6 确定光源方向，给人物头部添加阴影。注意阴影要根据头部的结构进行绘制。



7 给人物的两只手臂上各添加一道衣服的褶皱，表现出人物手臂的结构，再绘制出人物衣服的腰带和装饰图案。



8 给人物的衣裙绘制阴影，阴影要随着衣服的结构绘制。注意阴影的方向要和头部的阴影方向统一。





2.2.2　3头身Q版人物比例

与简单的2头身的Q版人物相比，3头身比例的Q版人物的体形更加完善。

绘制草图









3 根据身体的轮廓线勾勒出人物衣服的大概样式，此时衣服上的细节不用太在意。



4 整理画面，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁。



整理画面





5 刻画出人物的五官，人物面朝右，注意眼睛侧看的姿势要到位。再给发梢添加线条，增强头发的层次感。

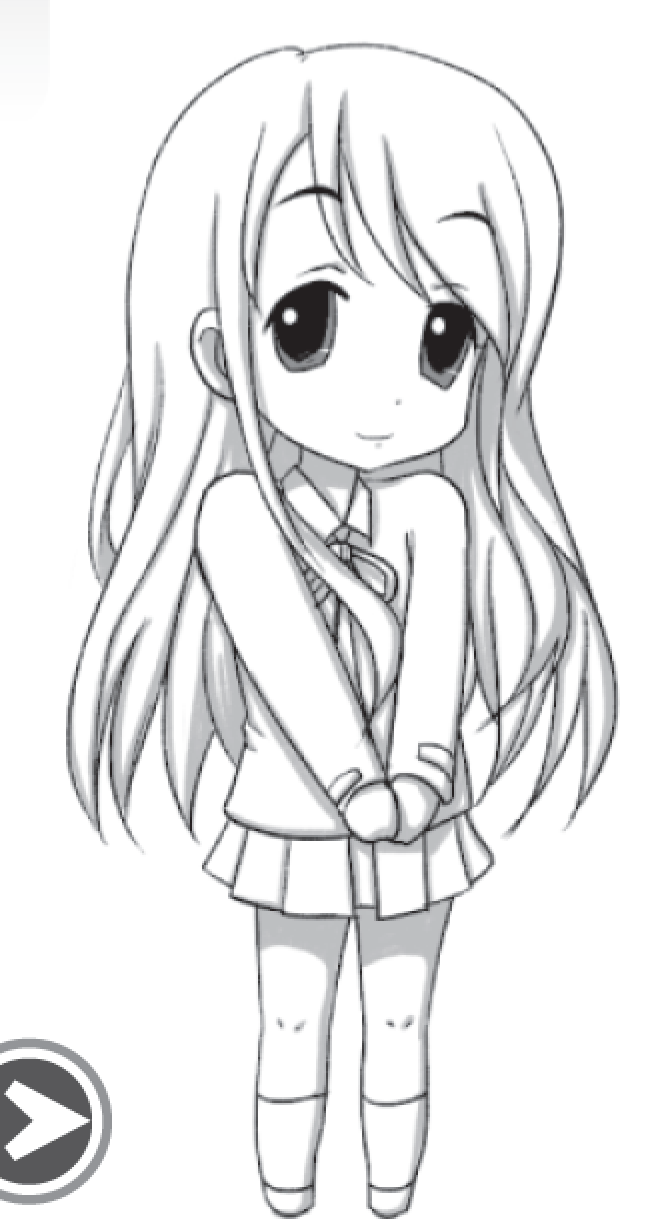


6 给头发添加阴影，注意阴影要根据每组头发的结构进行绘制，这样可以使画面更加生动。

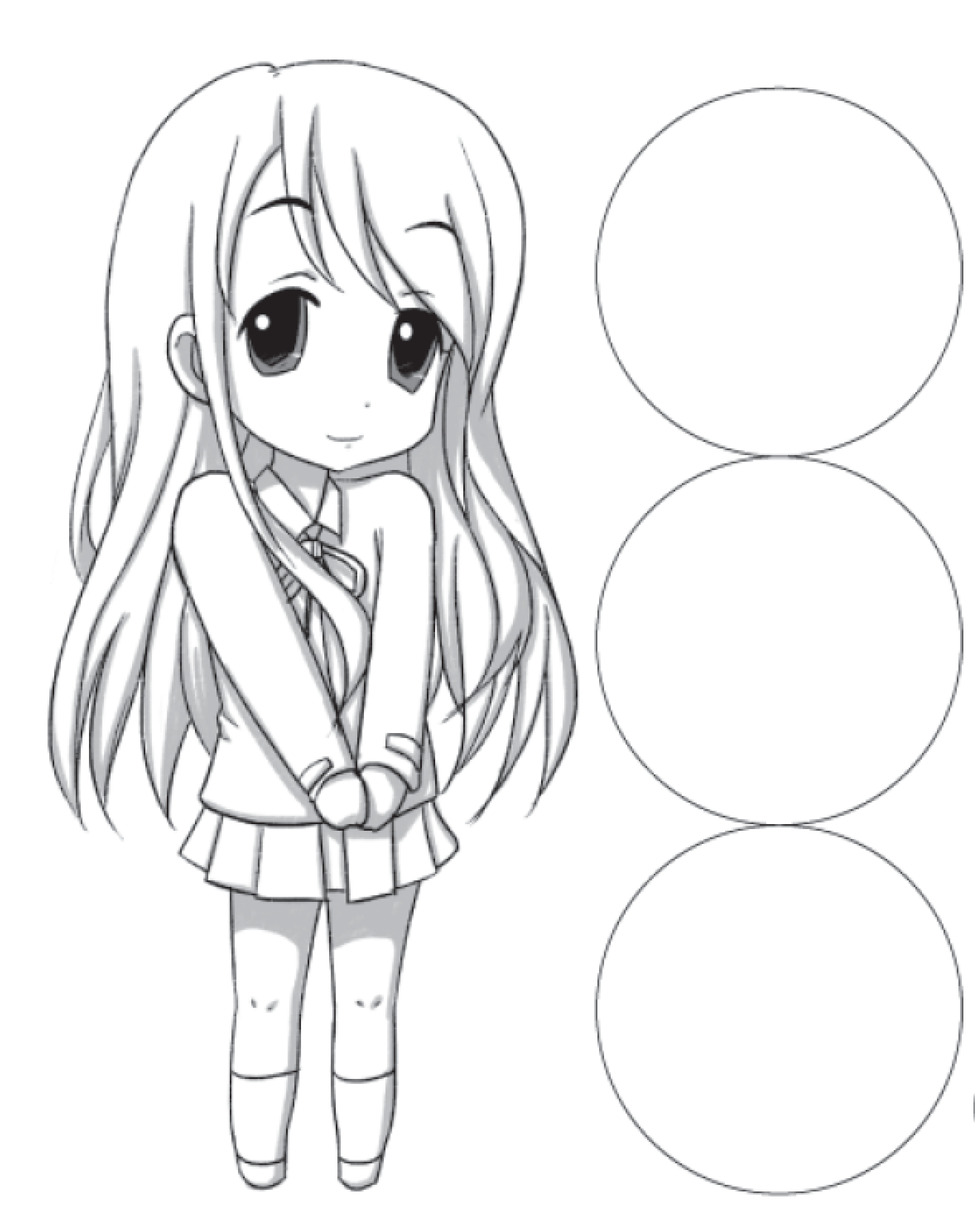




7 绘制出人物胸前的蝴蝶结和小腿的裤袜，给人物腰部添加褶皱线，表现出腰部的结构，用两点表现出人物的膝盖。



8 根据人体的结构，在背光面添加阴影。注意臀部处的裙摆和大腿之间是有距离的，所以阴影应较多。



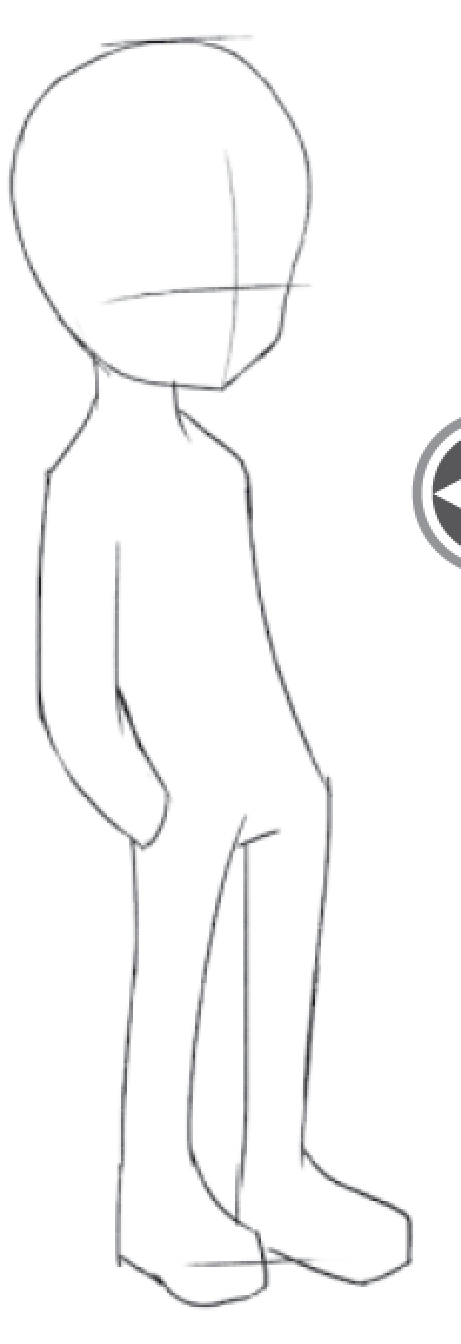
9 最后，整理画面，3头身比例的Q版人物最终效果图完成。



2.2.3 3.5头身Q版人物比例

3.5头身比例的Q版人物也是我们需要掌握的一类，接下来进行实例讲解。

绘制草图





1 首先用线条简单地勾勒出人物双手放在裤兜里潇洒站立的3.5头身侧面姿态。



2 在上一步的基础上，大胆地勾勒出人物的五官和头发的样式。



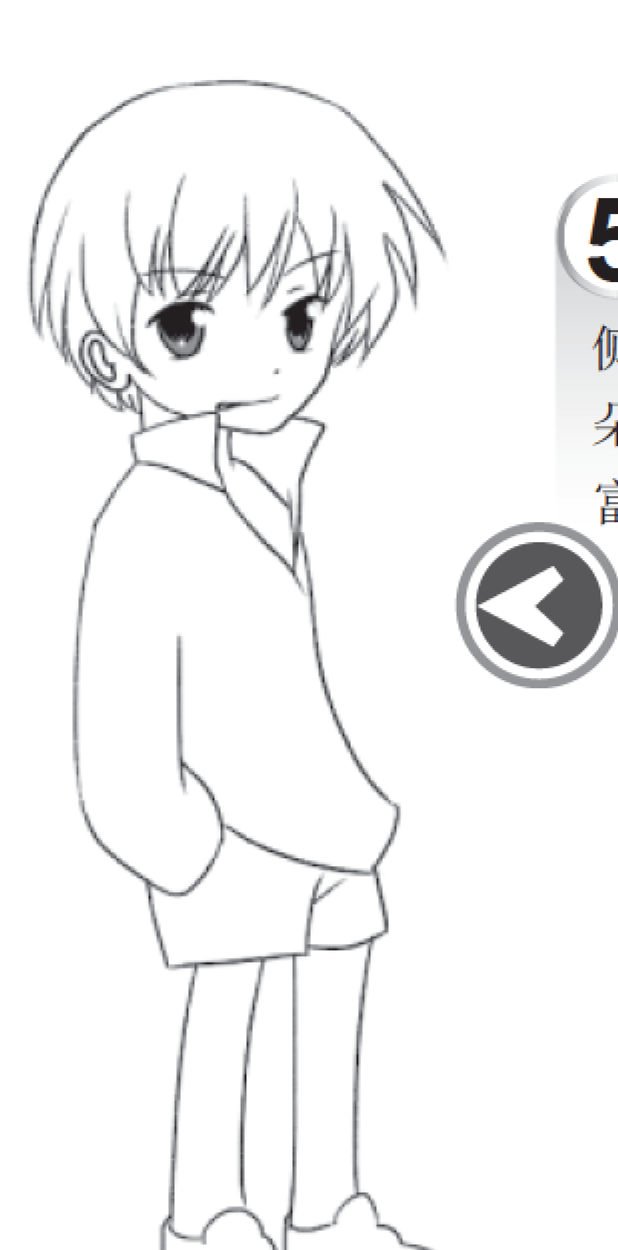


3 绘制出衣服的样式，此时手臂插在裤兜里的动作可以简单表现。

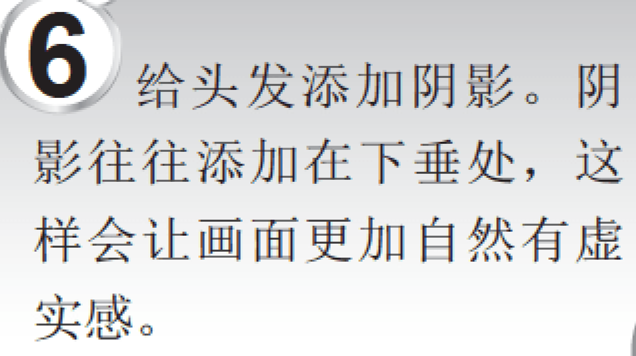


4 整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。

整理画面



5 刻画人物的眼睛，人物侧看的表现要到位，画出耳朵内的结构，刻画刘海，丰富头发层次。



6 给头发添加阴影。阴影往往添加在下垂处，这样会让画面更加自然有虚实感。



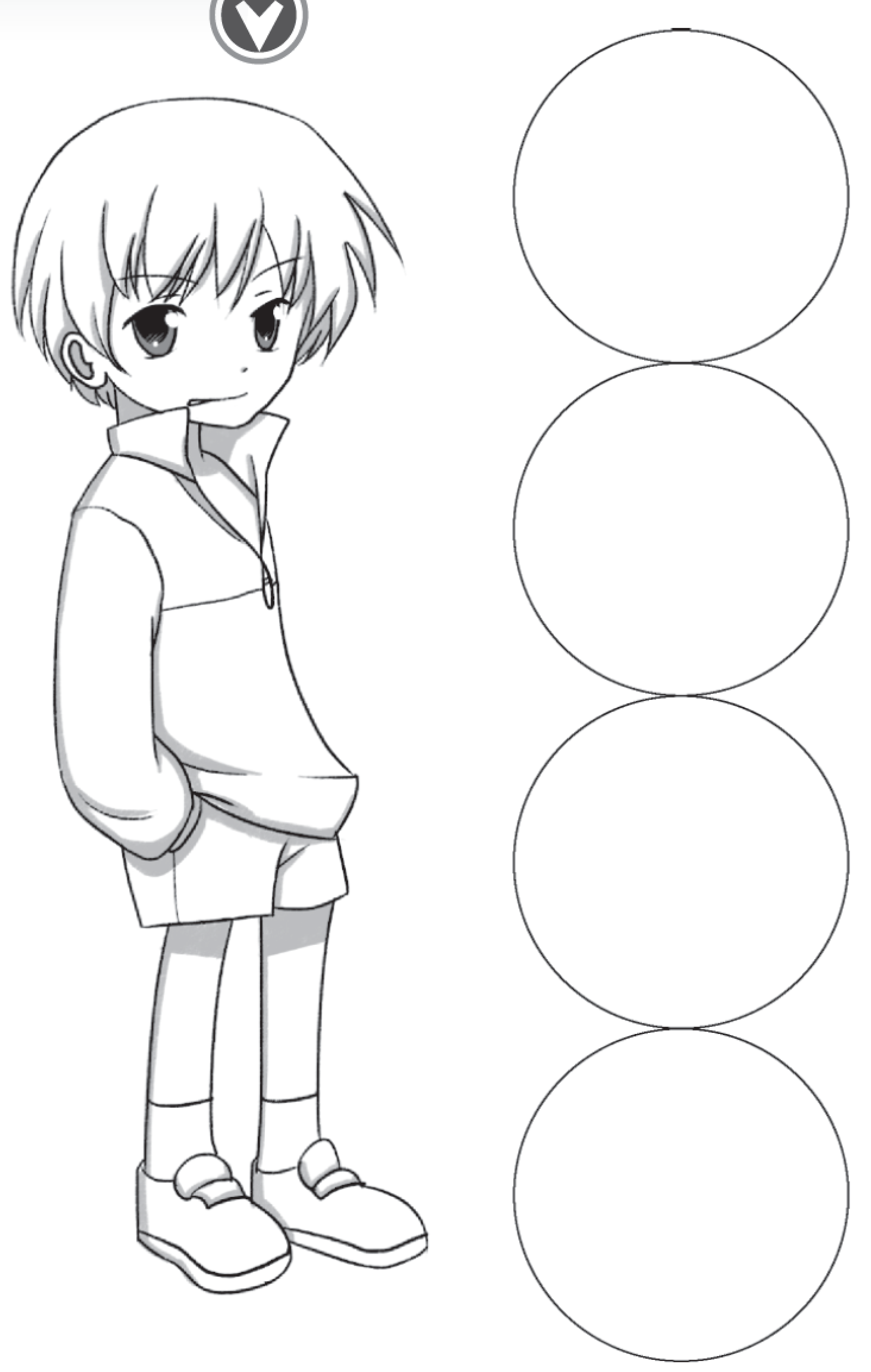


7 刻画人物的身体，在手臂和腰部的衣服上添加褶皱，绘制出鞋子的大体结构和衣服的装饰线，并绘制出袜子。

8 找准暗面，添加阴影。注意颈部和裤脚处遮挡较多，暗面应分布较广。在人物腰部和背部轮廓线上添加阴影。



9 最后整理画面，3.5头身比例的Q版男孩最终效果图完成。



2.2.4 4头身Q版人物比例

4头身比例的Q版人物结构会更加明显，接下来进行实例讲解。

绘制草图





1 绘制时首先要确定好人物的4头身高比例，然后简单地勾勒出人物两腿分开站立的身体姿势。



2 绘制出人物头发的样式和五官的轮廓。注意人物的每缕头发要有粗细之分，这样头发才不会显得呆板。





3 根据身体结构绘制出人物衣服的样式，此时不用太在意细节的表现。



4 整理画面，擦掉不必要的线条，使整个画面保持整洁。



整理画面





5 刻画出人物的眼睛，人物的眼睛要显得大而有神。再给人物的头发添加线条，完善发型。

6 根据头发的结构走向添加阴影，会让阴影显得更加自然，阴影根据头部的结构也会有粗细变化。





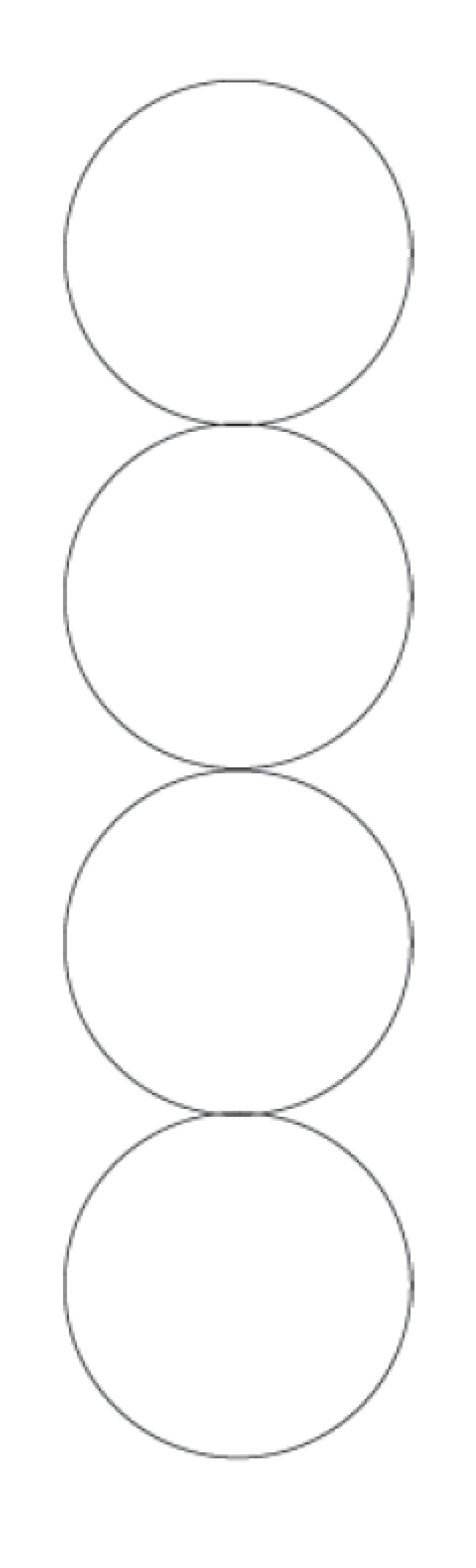


7 衣服因为下垂堆积在腰部，形成堆积褶皱，但休闲服显得很简单，褶皱不用绘制太多。



8 在人物的服装和身体的适当部位，添加多处阴影效果，增强画面层次感和立体感。



9 最后整理画面，4头身比例的Q版男孩最终效果图完成。



2.2.5　4.5头身Q版人物比例

4.5头身比例的Q版人物很接近普通漫画的少年人物，但其结构会显得更简单。

绘制草图



1 构思好人物4.5头身高，用简单的线条大胆地勾勒出人物站立的姿态。



2 在轮廓图的基础上绘制出人物的脸型、五官和头发的样式。





3 在身体轮廓线的基础上，绘制出人物衣服的大概样式。





4 完善画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。

整理画面



5 刻画人物的头发，注意要在边缘顺着头发的走向绘制，这样头发才会显得自然。再刻画出人物的眼睛。





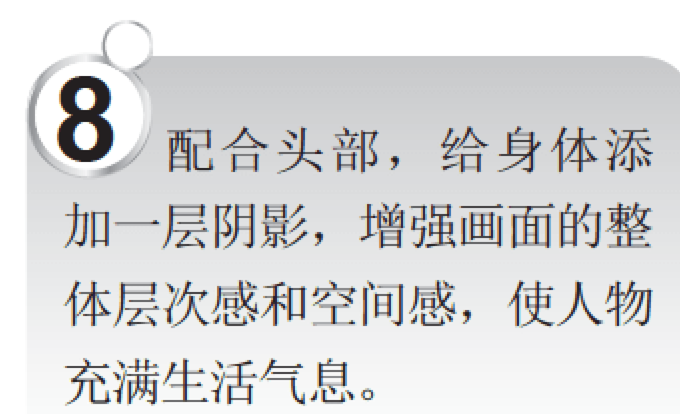
6 给头部添加阴影，阴影之间要有粗细变化，这样才能产生虚实感，增强头部的立体感。







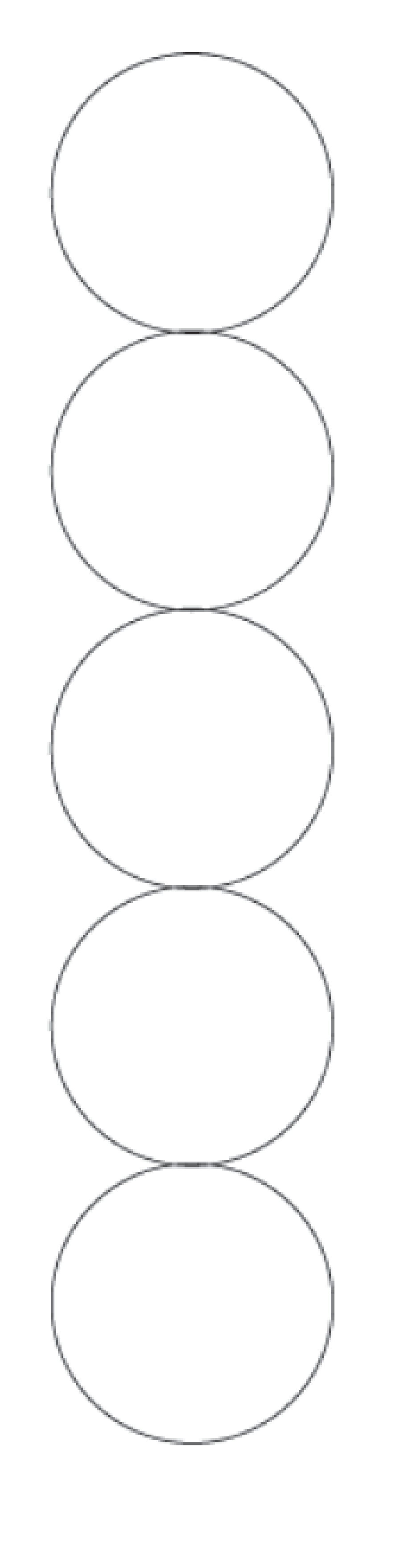
7 在人物手臂、腰部和腿部的关节处添加褶皱线，加深层次，丰富画面，刻画出手掌的具体结构。



8 配合头部，给身体添加一层阴影，增强画面的整体层次感和空间感，使人物充满生活气息。

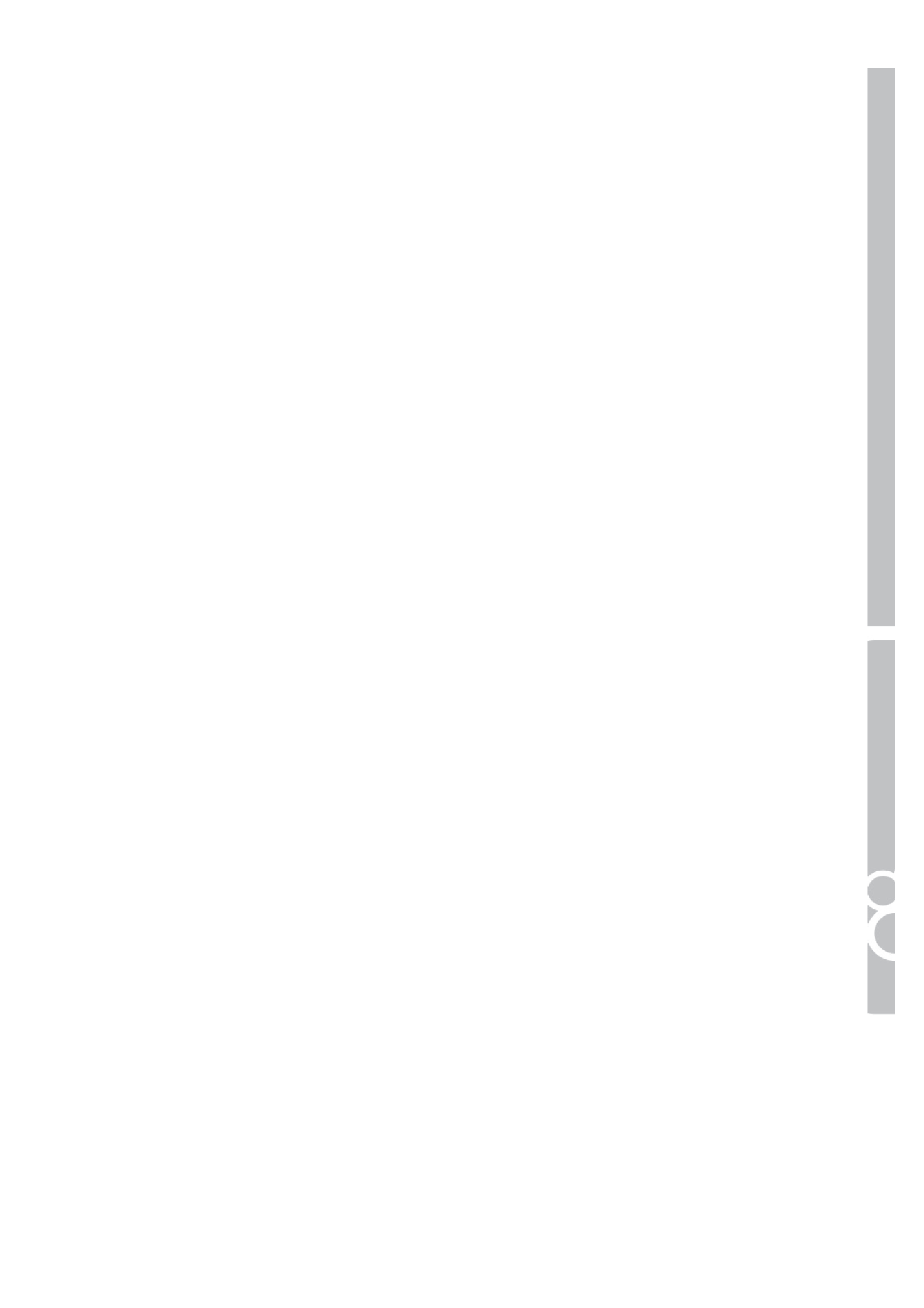






9 最后整理画面，4.5头身比例的Q版男孩最终效果图完成。





第3章

头部绘制技法

本章主要介绍Q版漫画人物的头部绘制技法，以及各种发型的绘制和整个头部在不同角度下的透视关系。Q版中常见的脸型包括包子脸、三角脸、凸形脸以及椭圆形脸；常见的头部透视包括平视正面、平视侧面、仰视以及俯视等；常见的发型包括长发、卷发、短发以及马尾等。

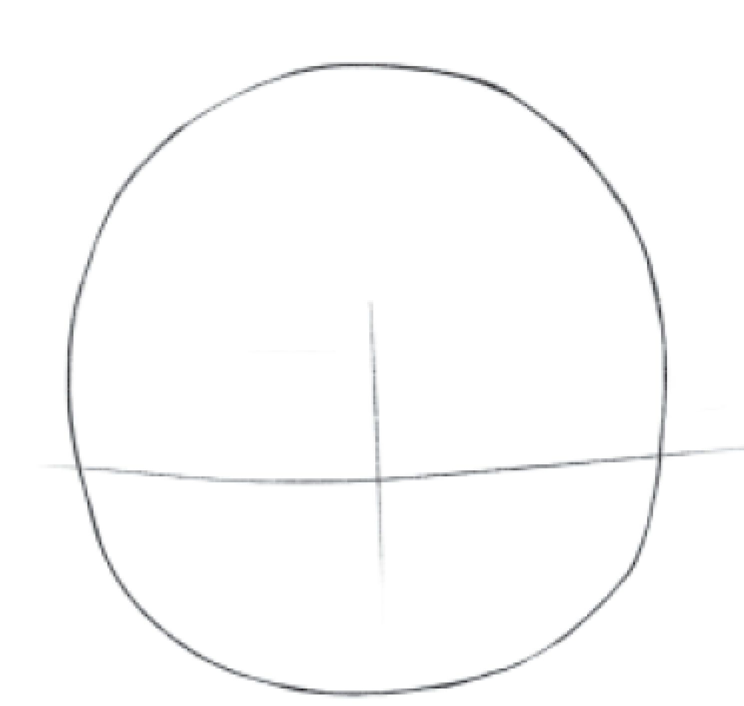


3.1 脸部的绘制基础

Q版漫画人物脸部的绘制往往要表现得非常可爱，绘制时脸型通常显得圆润没有棱角，看起来扁扁的。

3.1.1 绘制包子脸的要点

Q版漫画中脸型有多种多样，但可爱的包子脸型是其中最常见的一种。接下来讲解怎样绘制包子脸型的技法。

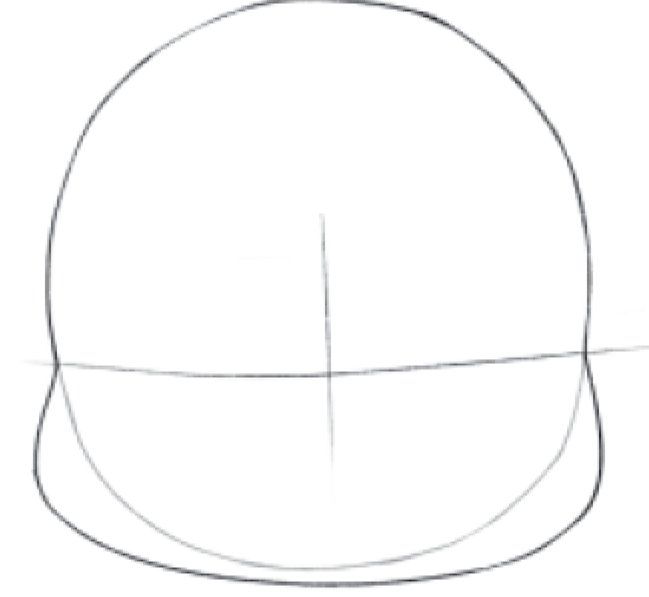




1 用简单的线条在画面中勾勒出一个圆，作为人物头部的外形轮廓，在圆的正中间画出十字分布线，竖线分布两边五官的位置，以及确定两边脸型对等，横线分布脸型轮廓和头顶轮廓以及眼睛的位置。

2 在上一步的基础上，用流畅的线条在十字交叉线中横线和头部轮廓相交的两点处，成八字形向下加宽脸部，使脸部显得足够肥圆，形成包子样的轮廓，让Q版人物的脸型更加可爱。

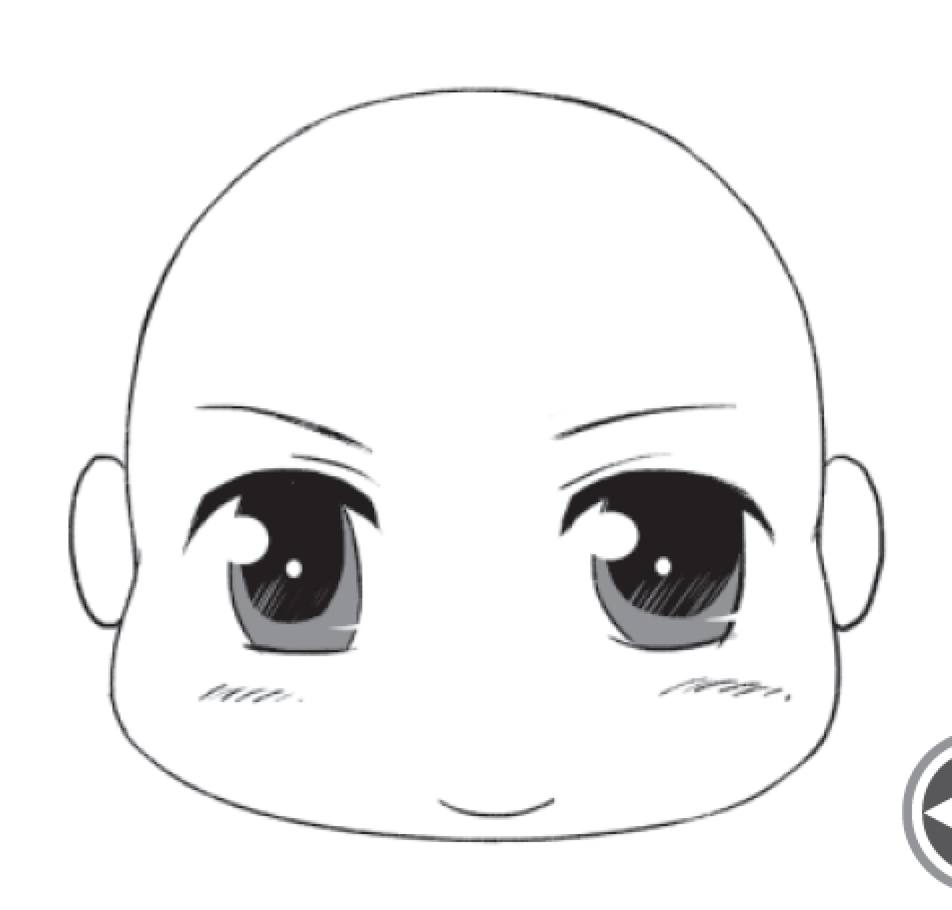






3 有了五官才能衬托出人物脸的可爱，根据十字分布线绘制出人物的眉毛、眼睛和耳朵，绘制耳朵时注意正面耳朵的上下高度与眼睛大小的高度是一样的。



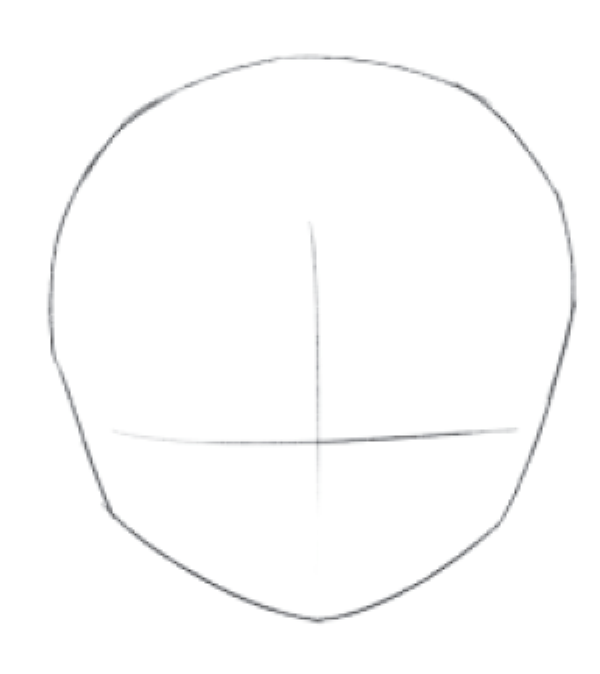


4 擦掉草图上多余的线条，刻画头部，加重眉毛和眼睛，注意黑色的瞳孔内要有灰色和高光。再给人物脸上加上淡淡的红晕，勾上一笔微笑的嘴唇，一个可爱的包子脸完成了。

3.1.2　掌握脸型的变化

在Q版漫画中，不同的脸型可以表现出不同的形象，对于脸型变化的绘制技巧，也是读者必须掌握的。

三角形脸绘制案例







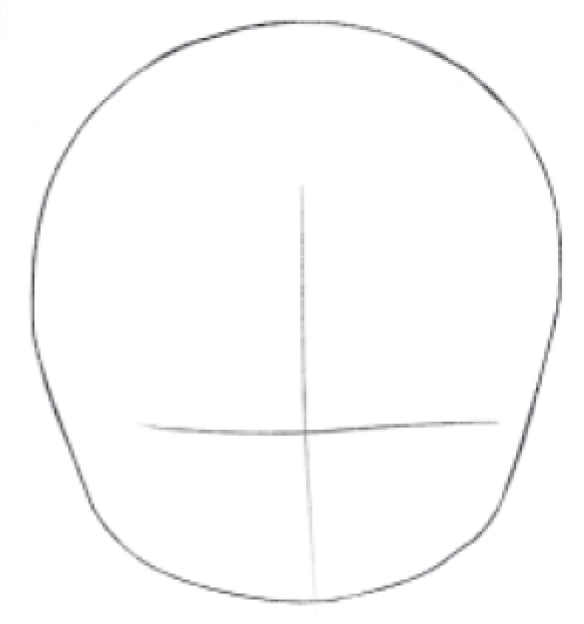
1 首先用简单的线条勾勒出头部的外形轮廓，脸部呈三角形，用十字线分布五官位置。

2 在上一步的基础上，用流畅的线条绘制出人物的五官。注意正面时眼睛和耳朵应在一条线上。

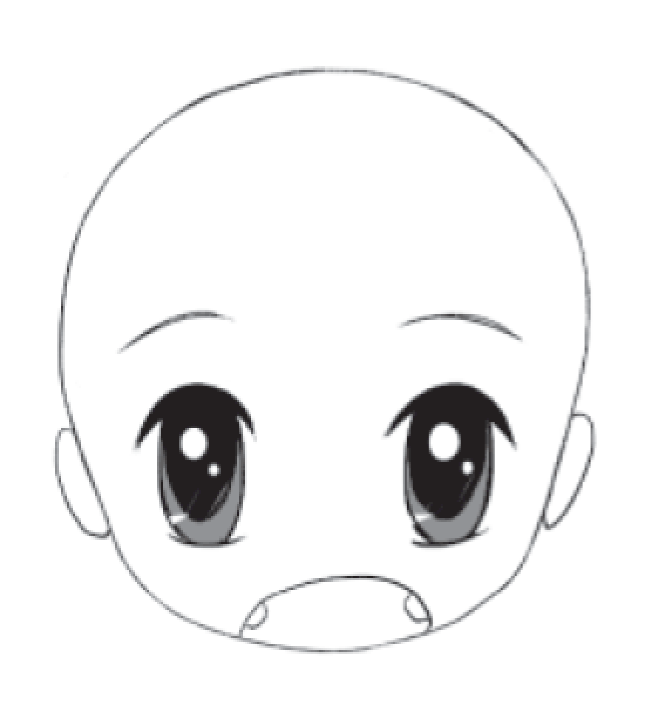
3 刻画人物的眼睛，擦掉草图上多余的线条。注意这种脸型下巴较尖锐，整个脸部呈倒三角，多用来表现漂亮、艳丽的女孩。



椭圆形脸绘制案例







1 首先简单地勾勒出人物头部的外形轮廓，整体呈椭圆形，用十字线分布五官位置。

2 用流畅的线条绘制出头部的五官，嘴巴因为张开着，露出了两颗牙齿，这种脸型的人物性格比较豪爽。

3 刻画眼睛，擦掉不必要的线条，这种脸型下巴圆润，没有菱角，往往会表现出人物的可爱。

凸形脸绘制案例







1 首先简单地勾勒出人物头部的外形轮廓，整体呈椭圆形，用十字线分布五官位置。

2 绘制出头部五官的大体轮廓，人物脸蛋向两边凸起，把耳朵挡住一些，呈现出典型的凸形脸。

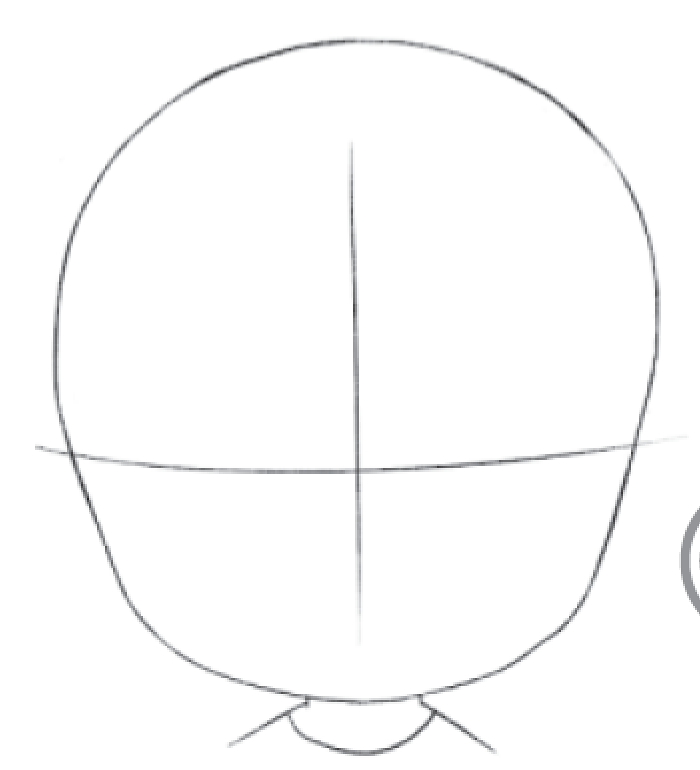
3 整理画面，擦掉草图上多余的线条，刻画出人物的眼睛，人物的脸蛋向两边凸起，给人感觉肥肥胖胖的，显得很乖。

3.2　头部透视的表现

在Q版漫画中，不同的透视关系会让形体产生不同的规则变化，接下来介绍几种头部在不同透视下的变化效果。

3.2.1　平时正面

正面在Q版中是比较常见的画面，透视关系影响较小，绘制时应注意头部两边要对等。



1 用简单的线条勾勒出人物头部的正面轮廓，用十字线确定五官的大概位置。





2 绘制出头部五官的轮廓和头发的样式，头发是双马尾，被耳朵挡住，表示扎在耳朵后面。

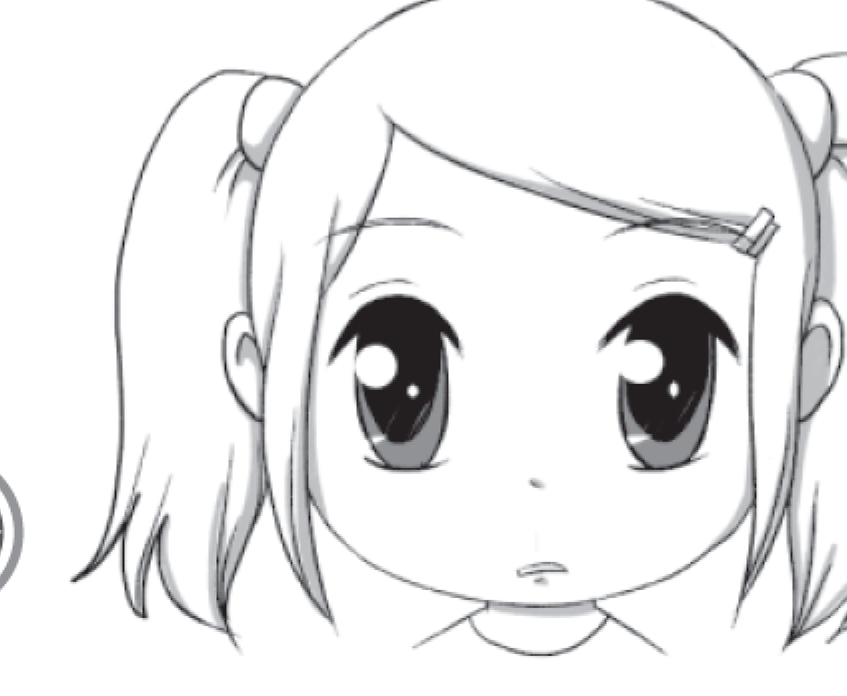


3 刻画头部，绘制人物的眼睛时注意不能漆黑一片，要有灰色过渡和高光，这样才能使人物的眼睛更加有神。



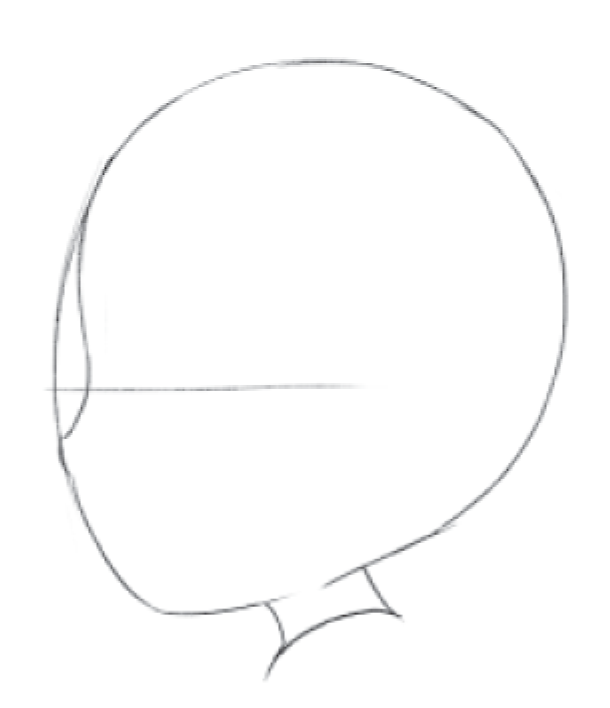


4 整理画面，擦掉草图上多余的线条，给头部添加阴影。注意阴影的分布要根据头部的结构和头发的走向进行绘制，这样才能让阴影显得更加自然。



3.2.2 平时侧面

Q版人物在正侧面时，只能看到一条眉毛、一只眼睛和鼻子的侧面。



1 首先简单地勾勒出人物的侧面轮廓，画出十字分布线，注意正侧面时鼻子和头部的轮廓线应在一条线上。





2 用流畅的线条绘制出人物的五官轮廓和头发的样式。注意头发要有粗细变化，这样才会显得自然、好看。



3 刻画人物头部，加深眉毛、眼睑以及瞳孔的颜色，留下灰色部分，点上高光，让人物的眼睛更加有神，给发梢部位添加几笔线条，使头发更加细致。



4 根据头部的结构和头发的走向添加阴影，绘制阴影时要有粗细变化，这样可以加强画面的虚实感，让画面显得更加细腻、更加生动。



3.2.3　仰视效果

人物仰视时，透视会有较大的变化，此时整个下巴都会露出来。





1 用线条大胆地勾勒出人物头部上仰侧偏的姿态。注意绘制时线条要流畅。

2 绘制出人物的五官和头发，因为透视关系，人物左边的眼睛会小很多，下巴会全部露出来。





3 擦掉草图上多条的线条，刻画眼睛，给头发添加细节，加强头发的层次感，让画面更加精致。

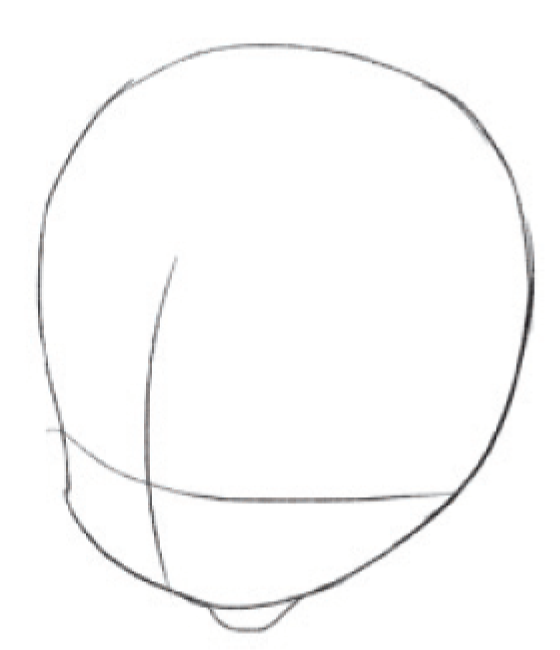


4 根据头部结构和头发的走向添加阴影，阴影要在由光源照射而产生的暗面进行添加。



3.2.4 俯视效果

Q版人物俯视时，透视变化很大，头顶露出较多，脸部往下逐渐减小。



1 首先用简单的线条勾勒出人物头部俯视的外形轮廓。



2 绘制出五官和头发，因为透视关系，人物脸部会显得很小。



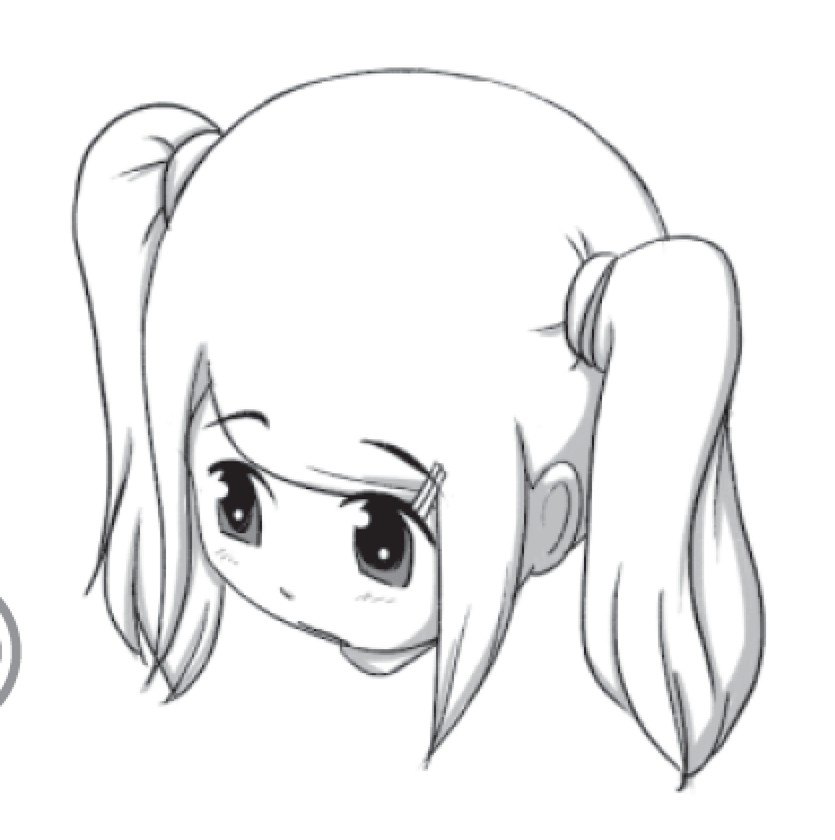




3 擦掉草图上多余的线条，加深眉毛，刻画出眼睛，让人物的眼睛显得大而有神，再给头发加上几笔线条和褶皱，以丰富画面。



4 根据头部结构添加阴影，增强画面空间感，耳朵处因为头部结构向下转，被头发遮挡，形成暗面，所以阴影较多。



3.3　绘制Q版人物发型

发型不仅可以让人物更加生动、漂亮，不同的发型还可以表现出人物的不同风格，也可以使人物的形象更加逼真、有趣。

3.3.1　绘制长发

在Q版漫画中，长发总给人一种柔顺的感觉，下面讲解长发的绘制技法。



1 用简单的线条大胆地勾勒出人物头部的外形轮廓。注意头部线条要流畅。



2 根据头部的轮廓绘制出长发的样式，此时线条要流畅，给人一种飘逸顺畅的感觉。





3 刻画人物的头部，给头发的尖角处加上线条，让头发显得更加稠密，丰富画面的层次。





4 根据每缕头发的走向添加阴影，增强画面的空间感，让画面更加生动。

3.3.2 绘制卷发



在Q版漫画中，卷发能使人物的气质更加妩媚，下面讲解卷发的绘制技法。



1 首先用简单的线条勾勒出人物秀气的头部。注意上大下小的头部透视效果要准确表现。





2 大胆地勾勒出卷发的样式，卷发因为发质纤细，在自由下垂时呈现出卷曲状。





3 刻画头部五官，细化头发，此时，每缕头发的分布要有粗细的变化，头发结构的穿插要明确有条理。

4 根据头发的走向添加阴影，阴影的表现会使人物的头发显得更加柔软，让人物更具魅力。



3.3.3　绘制短发

在Q版漫画中，短发能让人物更具可爱的气质，下面讲解短发的绘制技法。





1 用简单的线条勾勒出头部的外形轮廓，用十字分布线确定五官的位置。注意人物的面部方向要正确表现。

2 用流畅的线条绘制出短发的样式，包包头的发型会显得较短，和脸部轮廓几乎连在一起。





3 擦掉草图上多余的线条，刻画人物头部。由于短发显得比较简单，因此给空空的刘海和后脑勺添加线条，以丰富画面。



4 添加阴影，根据光源方向确定暗面，在头发的线条边缘绘制阴影，这样才会显得头发自然。

3.3.4 绘制马尾

在Q版漫画中，马尾辫会使人物英气十足，下面讲解马尾辫的绘制技法。



1 用简单的线条勾勒出头部的外形轮廓，再用十字分布线确定五官位置。

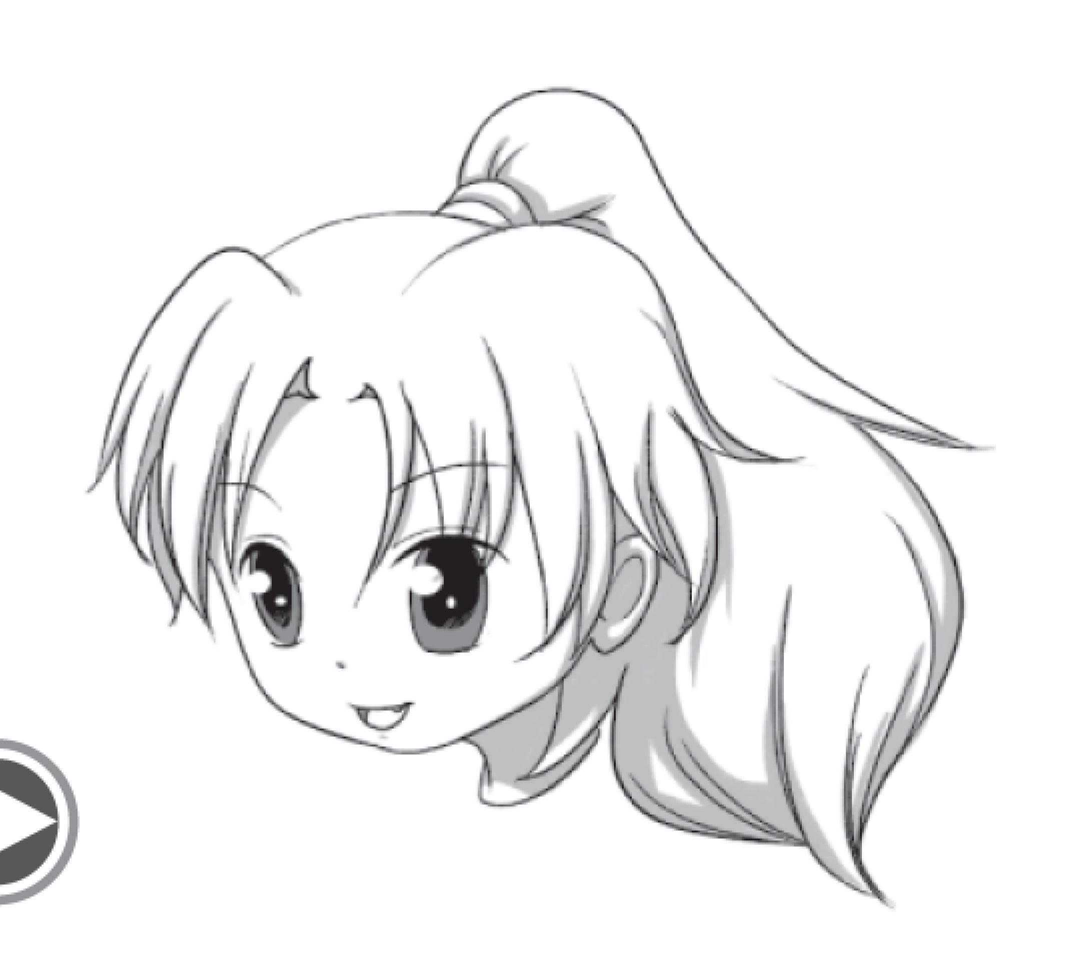




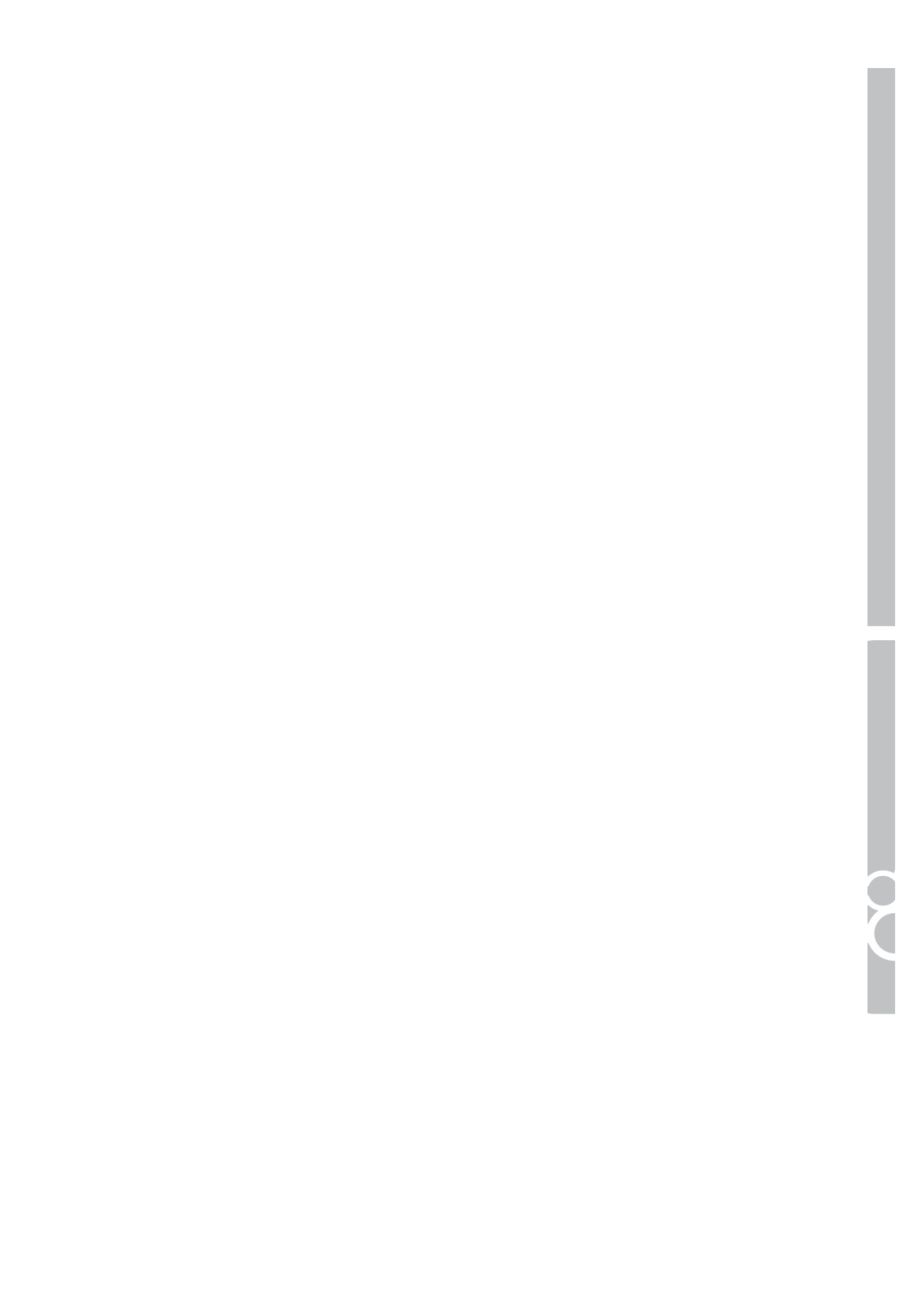
2 绘制出马尾辫的外形。注意头发由刘海和头顶部位以及脑后的马尾组成，马尾因为下垂扩散，外形会逐渐变大。



3 刻画头部，完善马尾发型，给刘海下垂的部分和马尾辫接处以及垂下的发尖添加线条，增强头发的层次感。



4 根据马尾辫的结构添加阴影。注意阴影要有粗细变化，这样才会使画面的层次感更加强烈，画面也更加动人。





第4章 表情绘制技法

表情是表现人物情绪最直接的方法，如开心时会眉开眼笑、发愁时会紧锁眉头等。我们之所以会有各种各样丰富的表情，是因为皮肤下面有着肌肉组织，面部肌肉的运动能使脸部产生表情变化。在Q版漫画中，Q版人物的表情是通过眉毛、眼睛和嘴巴的变形和组合来表现的。Q版人物的表情主要还是体现在五官上，而眼睛和嘴巴的绘制是重点。本章主要为读者介绍Q版人物表情的绘制技法，希望读者可以熟练掌握。



4.1 Q版人物表情绘制基础

Q版漫画人物表情的绘制是漫画中不可或缺的一部分，它直接地表现出人物的情绪，展现人物的形象性格，但人物的表情丰富多样，只有掌握了各类表情的绘制方法，才能给人物塑造出生动、有趣的性格。

4.1.1 Q版人物的不同表情

微笑的表情案例





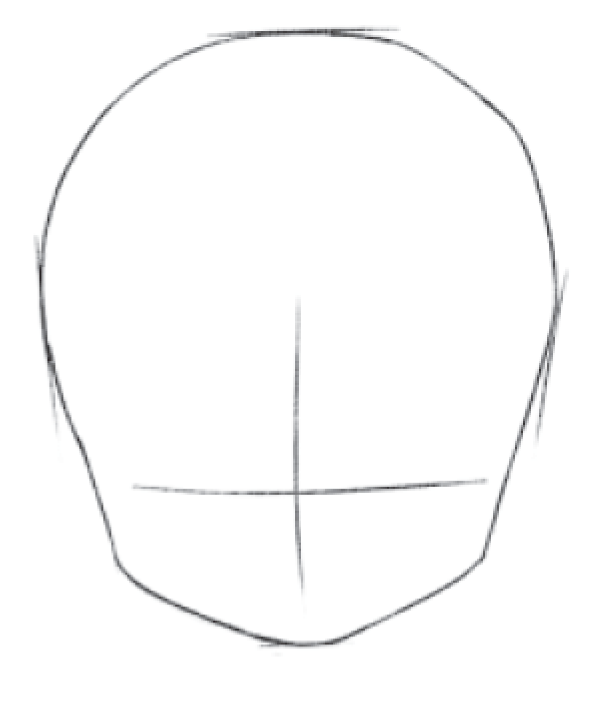


1 用线条简单地勾勒出人物头部的外形轮廓，用十字交叉线表示人物五官的分布位置。

2 在轮廓图的基础上，用流畅的线条勾勒出人物头部的眉毛和眼睛，以及头发的样式。

3 刻画眼睛和头发，给人物添加嘴巴，人物的眼睛应平静有神，嘴角上翘，呈现出温柔的微笑表情。

严肃的表情案例



1 用线条简单地勾勒出人物头部的外形轮廓，用十字交叉线表示人物五官的分布位置。







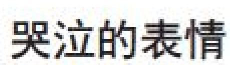
2 勾勒出人物严肃的面部表情和头发，此时眉毛要呈倒八字，嘴唇线要下弯，体现出人物生气的表情。

3 刻画人物的眼睛和头发，让眼神充满严肃性，使人物的面部表情更加到位。注意绘制头发时层次感要分明。



各种表情的展现





哭泣的表情



搞怪的表情



委屈的表情

4.1.2 Q版眉毛与眼睛的组合

在Q版漫画中，人物表情的绘制重点在于人物眉毛和表情的配合表现。

眉毛与眼睛的组合案例一



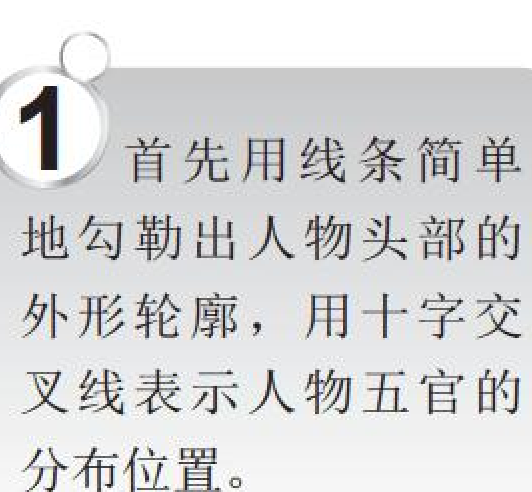


1 简单地勾勒出人物头部的轮廓线，因为人物是侧面，所以十字线分成左右两边，左边多于右边。

2 勾勒出眉毛和眼睛的形态，以及头发的样式，眉毛呈倒八字，一只眼睛为弯月形且睁开着，一只眼睛闭着。

3 刻画人物的五官、头发和眉毛，眼睛要大而有神，添加些许因高兴而露出的红晕，让表情更加到位。

眉毛与眼睛的组合案例二

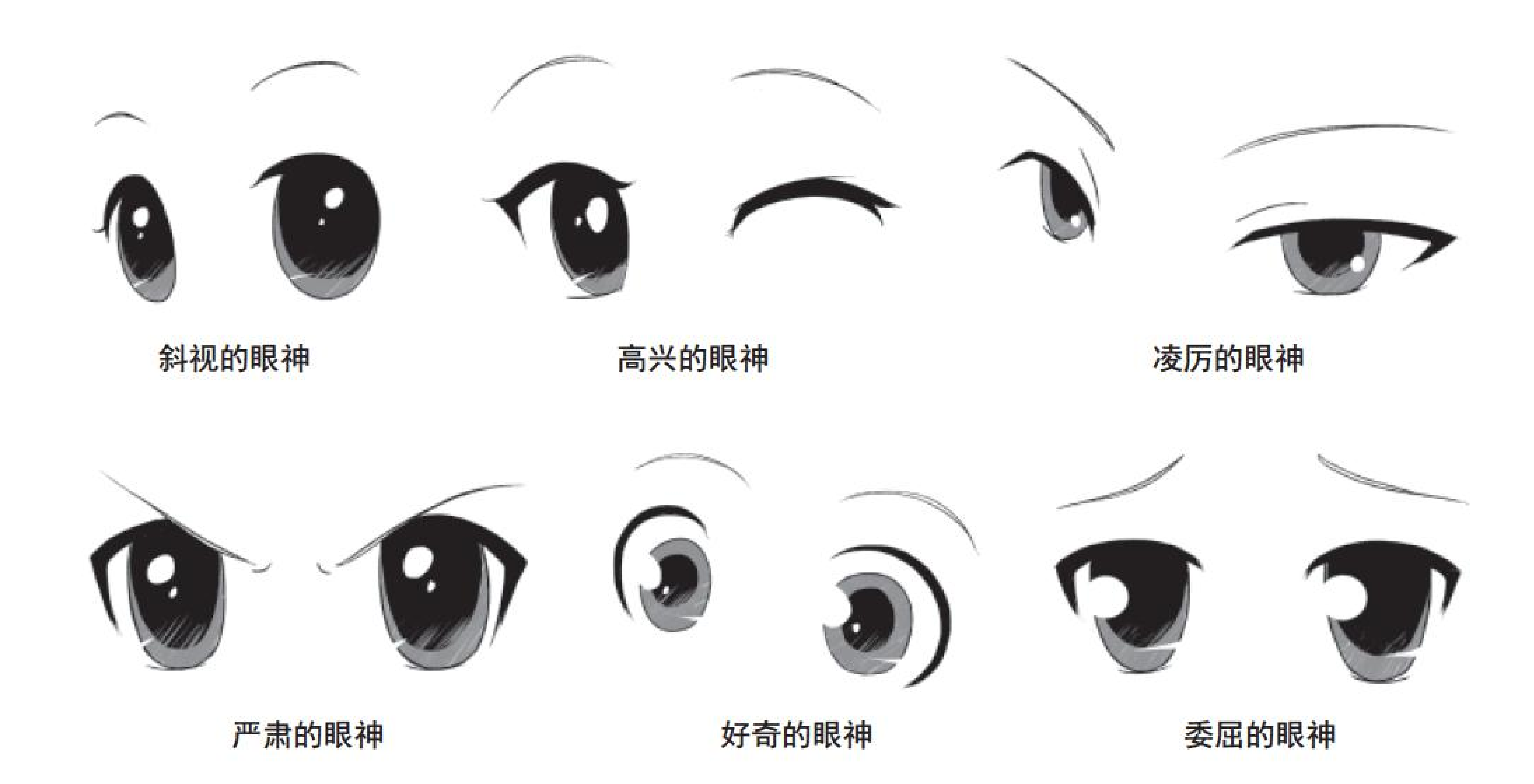


1 首先用线条简单地勾勒出人物头部的外形轮廓，用十字交叉线表示人物五官的分布位置。

2 在上一步的基础上，用流畅的线条绘制出人物的五官和头发，加深瞳孔和眼睑的颜色。

3 人物眼睛的绘制要大而有神，要有灰色和高光部分，再配上弯弯的眉毛，你会发现人物的眼中带些笑意。

眉毛与眼睛的组合各种案例展现



4.1.3　Q版嘴巴的动态表现

在Q版动漫中，人物的表情往往需要嘴巴的配合，才能让人物的表情更加生动、形象。

嘴巴的动态案例一



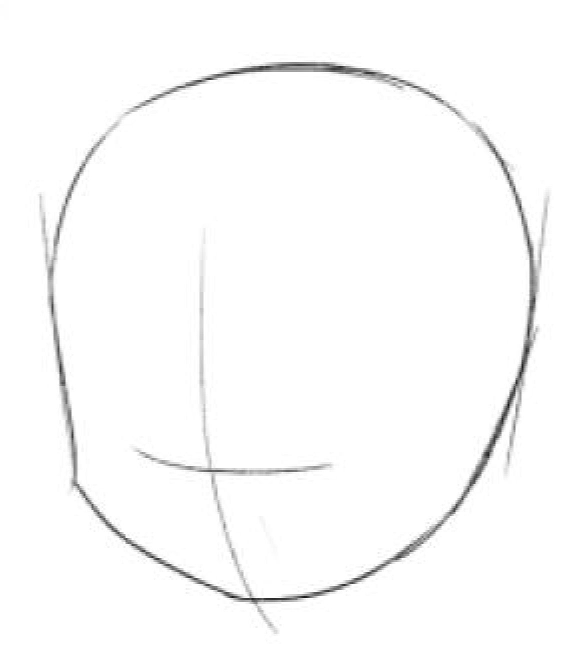
1 用线条简单勾勒出人物头部的外形轮廓，用十字交叉线表示人物五官的分布位置。

2 用流畅的线条绘制出人物的五官和头发的外形，嘴巴大张着，表示很开心。

3 刻画人物的五官和头发，人物眉眼上弯，嘴巴呈可爱的上浮形，使人物的表情更加生动。



嘴巴的动态案例二







1 简单地勾勒出人物头部的外形轮廓，画出十字线，这样能更好地把握透视关系。

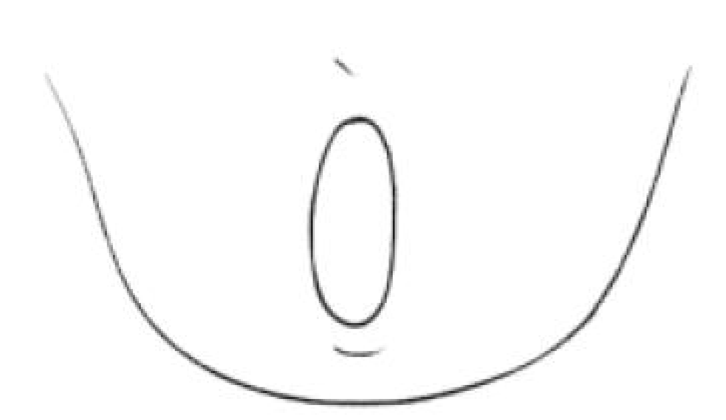
2 人物眉毛呈倒八字，眼睛轮廓尖锐，嘴巴大张，并露出牙齿，表示很生气。

3 刻画人物五官和头发，加重眼睛和眉毛，让生气的表情更加形象到位。

各种嘴巴动态的展现



大笑的嘴形



惊讶的嘴形



顽皮的嘴形



不屑的嘴形



愤怒的嘴形



委屈的嘴形

4.2　绘制Q版人物表情案例

在Q版漫画中，人物的表情可以通过姿势、态度等表达感情、情意，本节主要介绍绘制Q版人物表情的技法。

4.2.1　开心的表情

绘制开心的人物时，注意人物嘴巴的形状是张开的，眼睛笑得像月牙一样。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物站立的动作，注意人物两只手掌翘着，人物右手和肩部透视变化要正确。

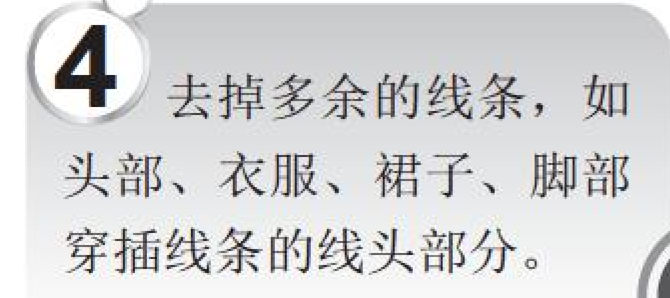


2 绘制头发时，注意线条要随着头发生长的方向进行绘制，头发的线条要流畅，以显得头发具有飘逸的感觉。





3 绘制人物的衣服和裙子时，注意线条的穿插关系，绘制脚时线条要流畅。



4 去掉多余的线条，如头部、衣服、裙子、脚部穿插线条的线头部分。



整理画面



5 绘制闭着的眼睛，用较粗的线条表现。再绘制衣服上的装饰，注意蝴蝶结的穿插关系。





6 绘制头发。注意绘制头发阴影时，要根据光源的照射方向进行绘制，这样头发看起来才会比较自然，更加有立体感。





7 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，这样可以使衣服的褶皱效果更加明显，突出人物的立体感。





8 为人物的脸部添加两个用椭圆表示的红晕，以显得人物特别可爱。再在衣服上加上一些褶皱和花样，以丰富画面。



9 整理画面，最终效果图完成。小女孩的神态和动作是画面的重要部分，在刻画的时候一定要注意透视关系的正确性，这样才能体现出画面的生动。



绘制闭着的眼睛时，只需用两根较粗的线条表示即可，两端要绘制出几根睫毛的效果。绘制脸部的腮红，使人物看上去显得更加可爱。

绘制衣服的阴影，既可以增强人物的立体感，还可以让裙子的褶皱效果更加明显。

4.2.2 哭泣的表情

绘制跪在地上哭泣的Q版人物时，人物的动作可以让人物看起来既可怜又可爱。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物的坐姿，注意动作要协调，一只手下垂按住衣服，一只手捂住嘴巴。





2 在上一步的基础上，绘制出人物头部的外形轮廓。注意头发的线条要流畅，才显得头发有飘逸的感觉。



3 绘制衣服的大概轮廓，用流畅的线条绘制出大腿和脚的外形。





4 绘制人物的眼睛和哭泣的表情，并整理画面，清理线稿，使画面保持整洁。



整理画面





5 在上一步的基础上，继续绘制人物的神态，加粗眼睛的显示效果，使人物看上去更加生动。



6 为头发添加一层阴影，根据头发生长的走向以及光源照射的方向进行绘制，这样头发看上去更加自然。





7 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，这样可以使衣服的褶皱效果更加明显，突出人物的立体感。



8 对衣服的阴影部分进行修饰和整理，使整个画面看起来更加协调，并加深脸部泪珠的阴影，使表情更加真实。

9 整理画面，最终效果图完成。跪在地上哭泣的小女孩，表情特别伤心，让人心疼。再绘制地面阴影，让人物看上去更加真实。



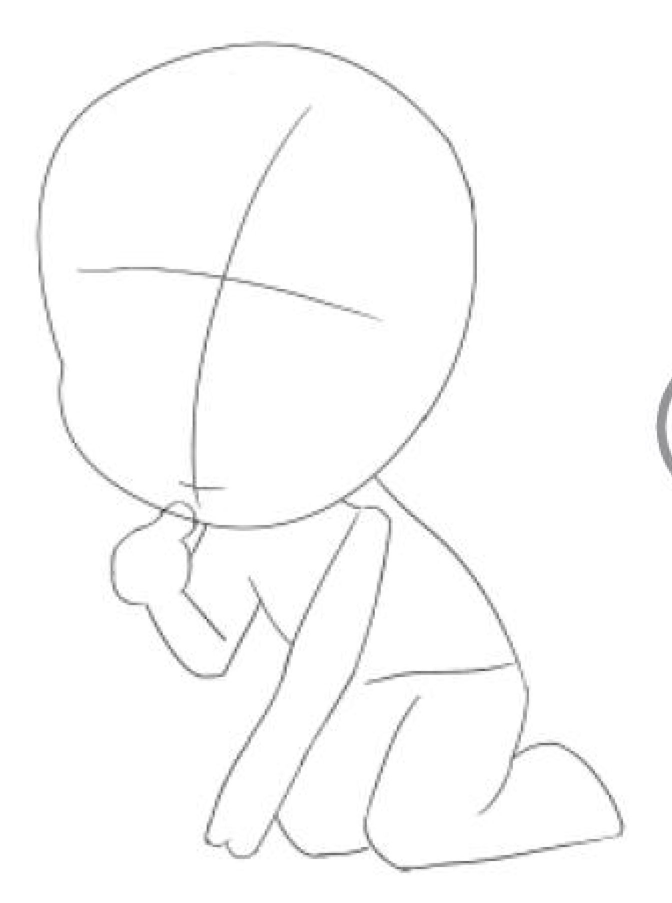
绘制哭泣的人物时，注意绘制出八字形眉毛，且紧拧在一起，表示人物的心情非常不好。

小手按住衣服，衣服呈现出褶皱效果，而地面上因为光源的影响产生的阴影效果，可以使画面更加真实。

4.2.3 好奇的表情

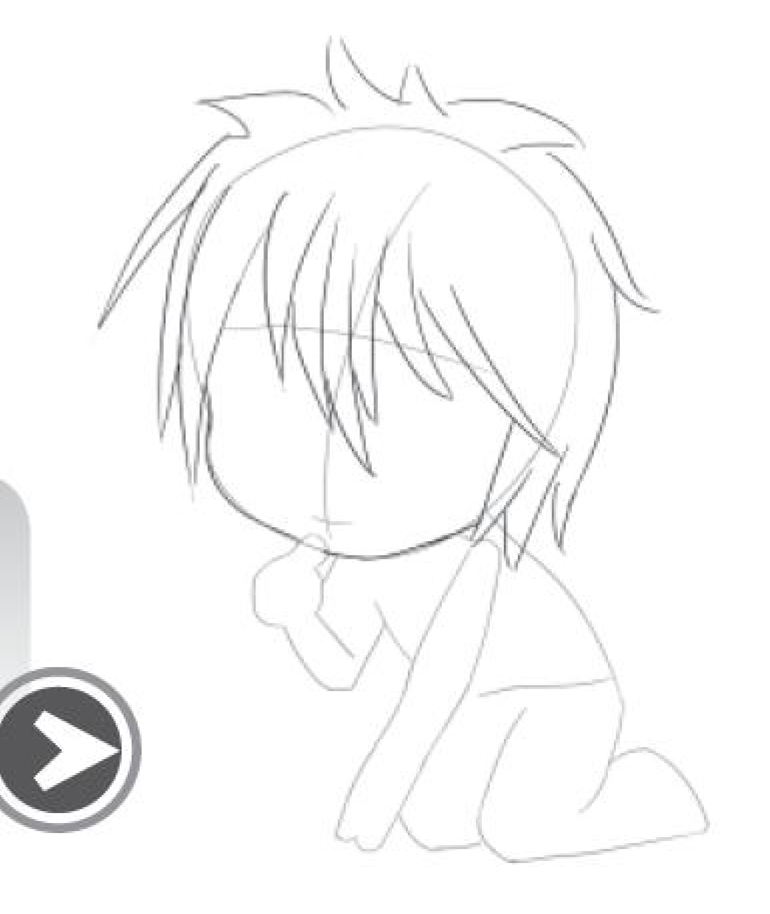
绘制人物好奇的表情时，一般人物眼睛都睁得大大的，配合着嘴巴张开的动作。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物的跪姿，注意手部的动作，一只手下垂放在地上，一只手放在嘴巴上。



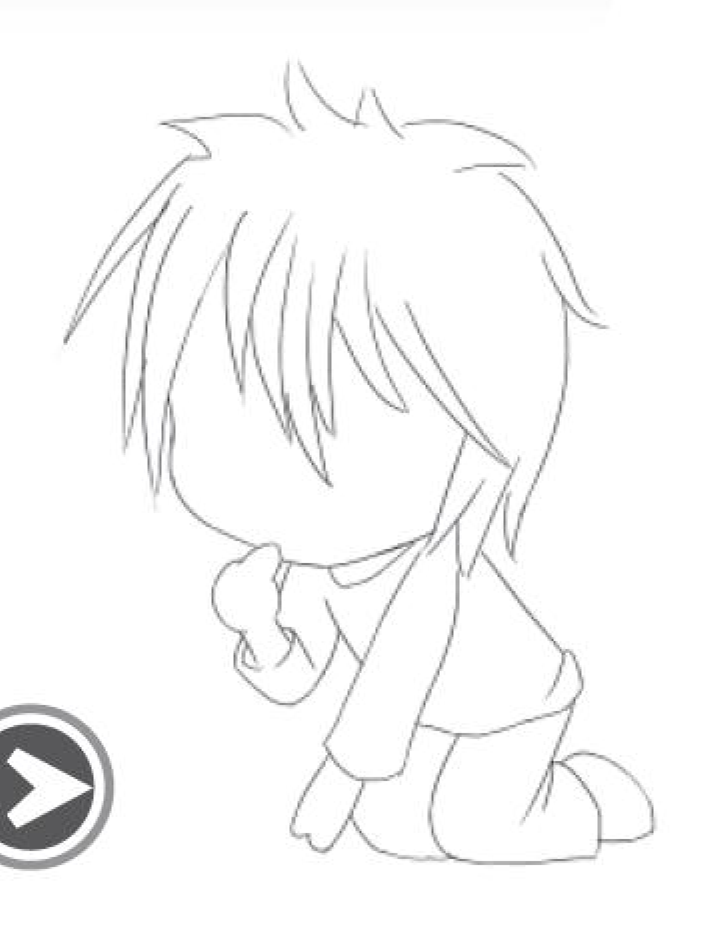


2 在上一步的基础上，绘制出人物头部的外形轮廓，注意头发的线条要流畅，层次感要分明。



3 绘制人物的身体和衣服，用流畅的线条绘制出大腿和脚的外形。



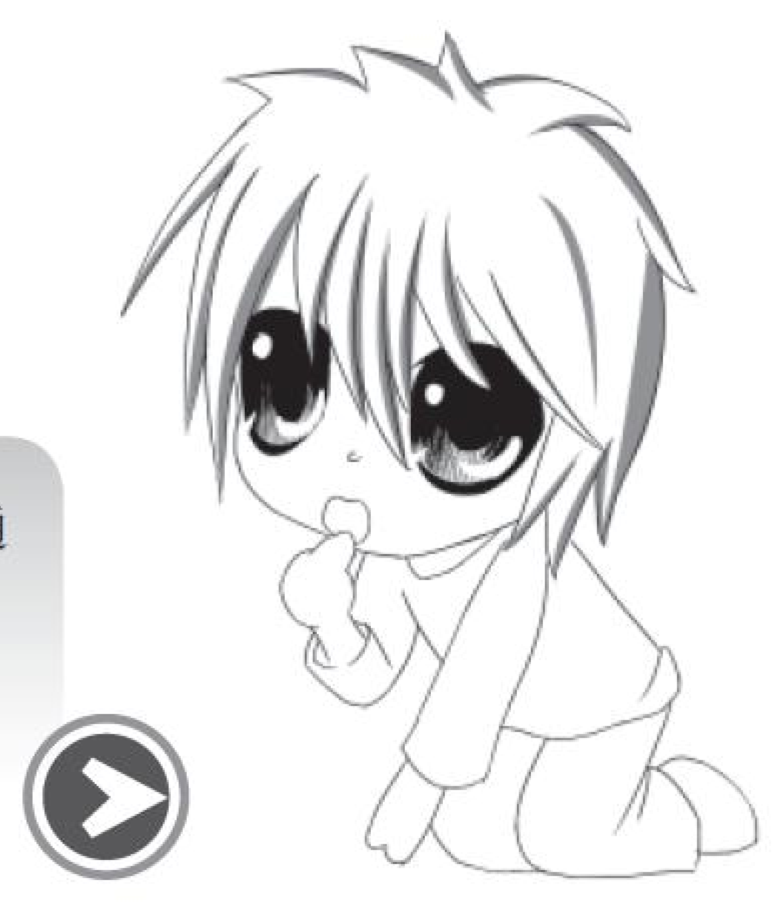


4 整理画面，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。

整理画面




5 绘制人物的眼睛。注意两只眼睛是充满好奇的，瞳孔的颜色不能绘制成死黑，要有虚实的变化。



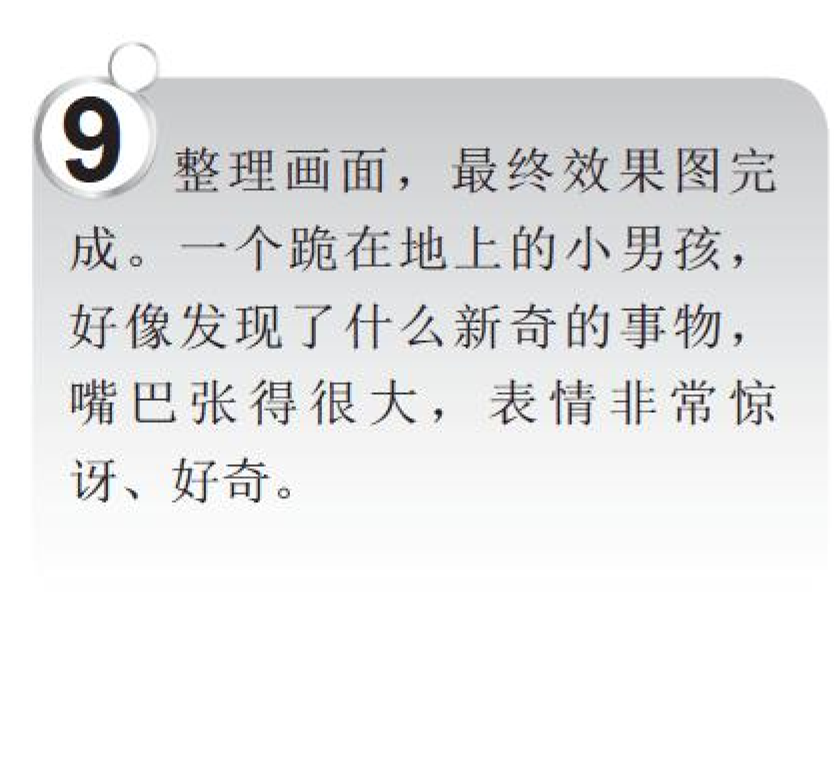
6 根据头发生长的方向给头发添加一层阴影，通过明暗的对比，让每一缕头发都呈现出立体感。




7 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，这样可以使衣服的褶皱效果更加明显，突出人物的立体感。



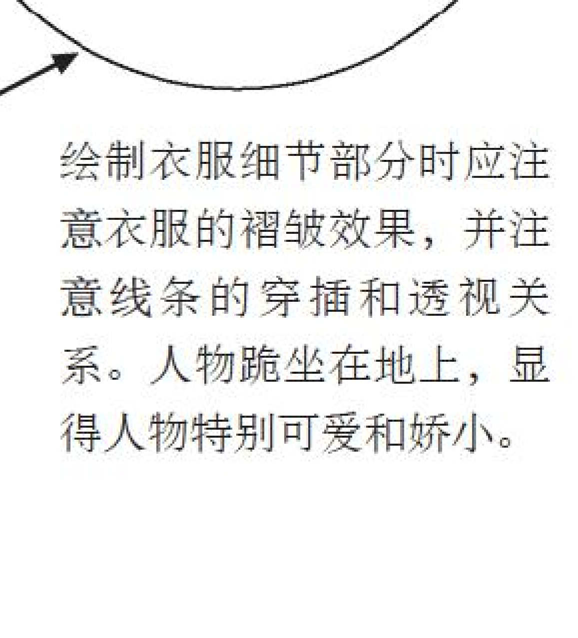
8 在人物脸上加上两个用椭圆表示的腮红，使人物显得更加可爱，好奇的表情使嘴部张得很大。



9 整理画面，最终效果图完成。一个跪在地上的小男孩，好像发现了什么新奇的事物，嘴巴张得很大，表情非常惊讶、好奇。



眼睛斜着向上看，小嘴张开，小手放在嘴边，表示对某种事物非常好奇。

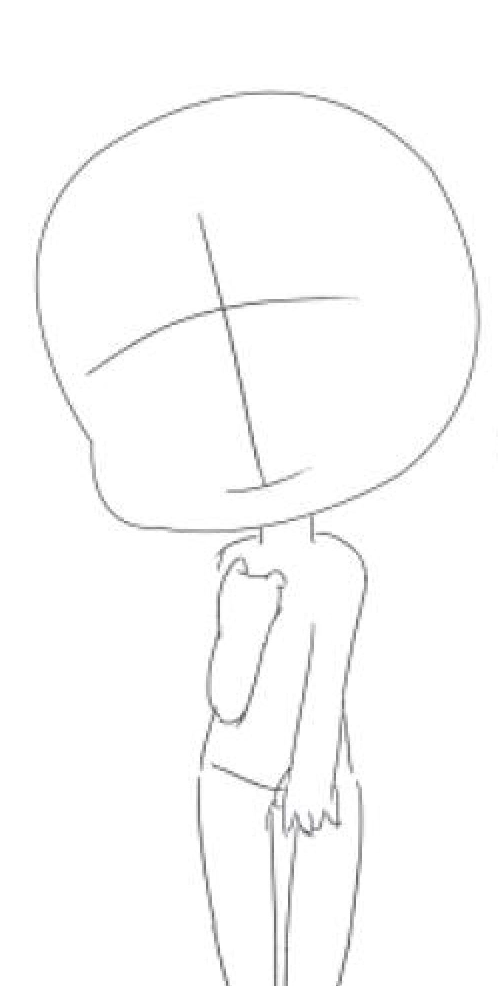


绘制衣服细节部分时应注意衣服的褶皱效果，并注意线条的穿插和透视关系。人物跪坐在地上，显得人物特别可爱和娇小。

4.2.4 害羞的表情

害羞是指因为胆怯、怕生或怕被人嘲笑而心中不安所产生的一种面部表情。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物的外形轮廓，十字线表示人物面部五官的具体位置。





2 在上一步的基础上，绘制出人物头部的外形轮廓。注意顶部蝴蝶结的线条要流畅，头发的层次感要分明。



3 绘制人物的身体和衣服，注意手部拿着书本的动作以及裙子的层叠效果。





4 整理画面，清除多余线条，绘制人物的眼睛和嘴巴。绘制时注意眼部的高光部分。

整理画面



5 根据头发生长的方向为头发添加一层阴影，通过明暗的对比，每一缕头发都呈现出立体感。





6 为人物的衣服和腿部添加一层阴影。注意光源照射方向是在右边的，因此左边的阴影会多一些。



7 在人物头上的蝴蝶结画面上，添加多处线条，代表蝴蝶结的褶皱效果，让蝴蝶结显得更加真实。





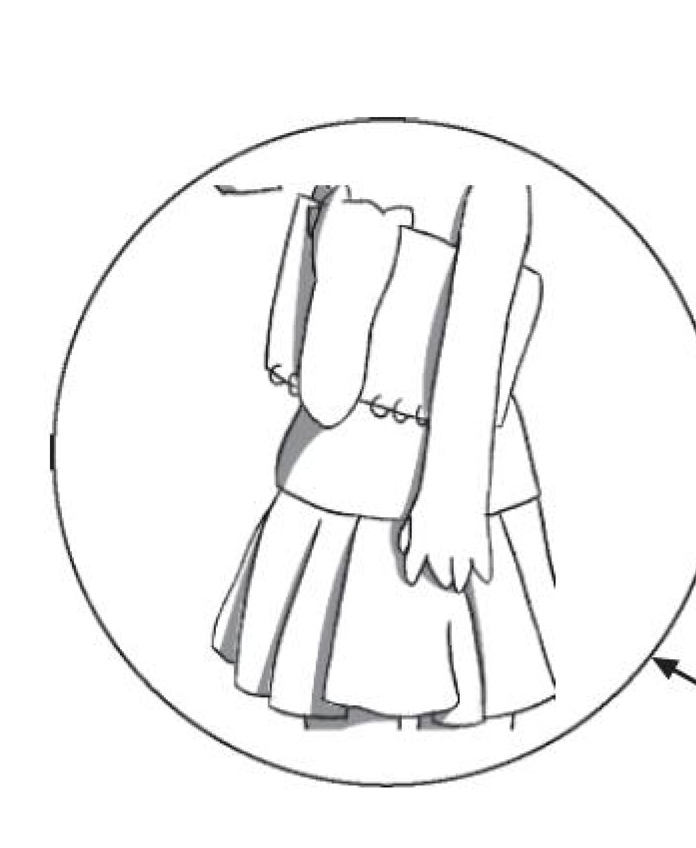
8 在人物脸上加上两个用椭圆表示的腮红，让人物显得更加害羞，丰富画面的整体效果。





9 整理画面，最终效果图完成。女孩抱着书本，一脸害羞的表情，显得女孩特别娇小可爱。阴影的绘制，加强了画面整体的感染力。

绘制害羞的Q版女孩时，注意眼睛的绘制，害羞时眼睛一般都睁得大大的、亮亮的。注意眼部高光的点缀，可以突出眼睛的神采。



绘制人物手抱书本的动作时，要把握好手部的透视关系，绘制裙子时，要注意裙子线条的穿插与明暗关系。



4.3　绘制Q版人物情绪动态

在Q版漫画中，人物的情绪不只是面部的表情，还可以通过人物的四肢动作、神情姿态表现出来。

4.3.1　愤怒的情绪动态

绘制愤怒的Q版人物时，人物的情绪会发生变化，全身肌肉紧张用力。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物愤怒时四肢张开站立的动作。此时身和脚都是打开的，绘制时注意线条要流畅。





2 绘制头发。绘制时注意头发的生长走向，以及头发随风飘逸的感觉，头发上的线条要有轻重缓急的变化。



3 绘制衣服的外形，注意右手拿刀的姿势以及手部的动作表现。



4 去掉多余的线条，绘制人物愤怒的眼神，以及嘴巴张开的效果。







整理画面



5 绘制头发阴影。此时要根据光源的照射方向进行绘制，这样头发看起来才会比较自然，更有立体感。





6 在人物的脖子与脚部添加一层阴影。注意由于光源是从顶部照射下来的，因此脖子部位的阴影会多一些。





7 为人物的衣服添加一层阴影，在人物的耳背上也添加一层阴影，以突显人物的立体感。

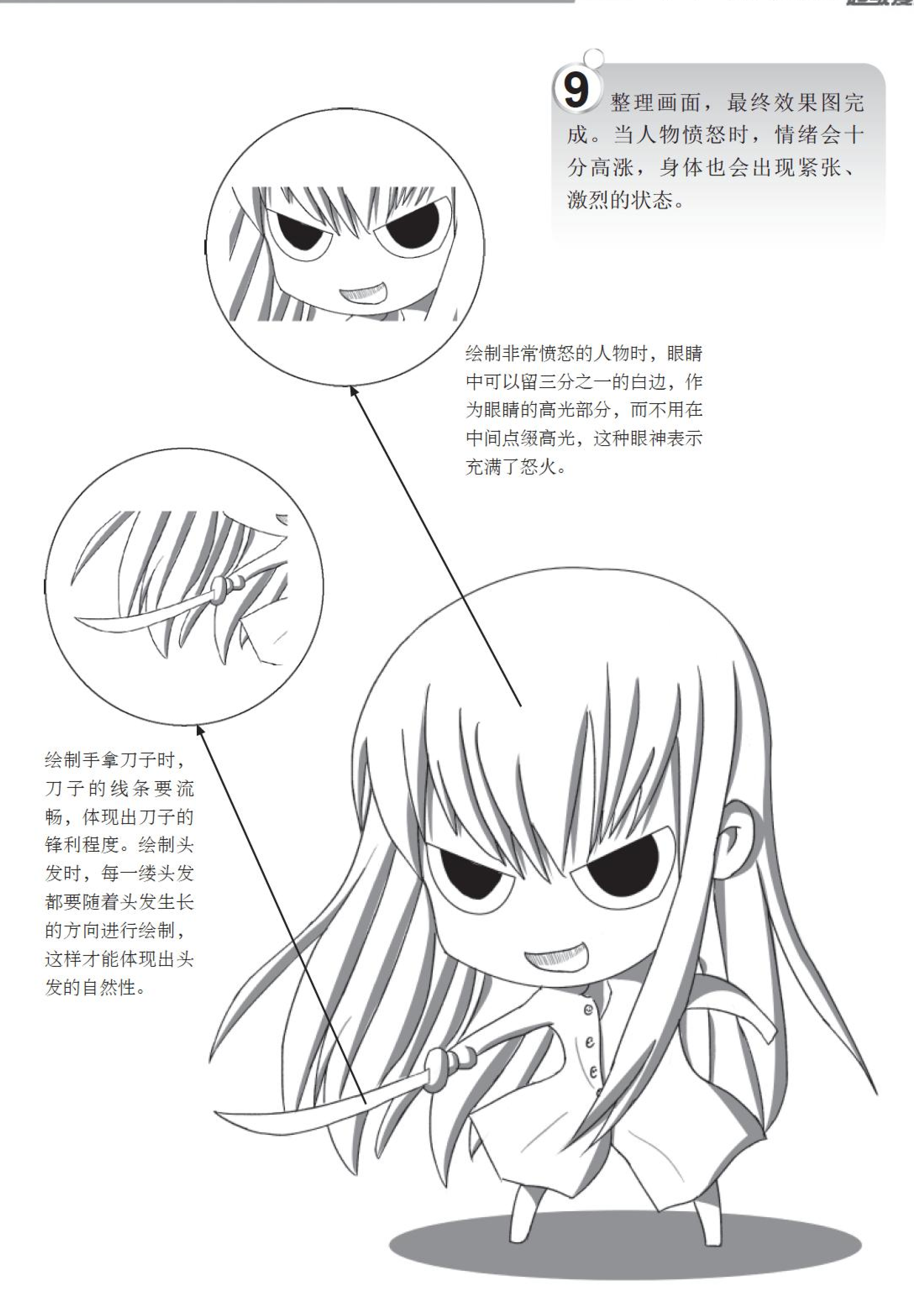




8 在上一步的基础上，给人物的衣服添加几粒纽扣，以丰富画面效果。



9 整理画面，最终效果图完成。当人物愤怒时，情绪会十分高涨，身体也会出现紧张、激烈的状态。



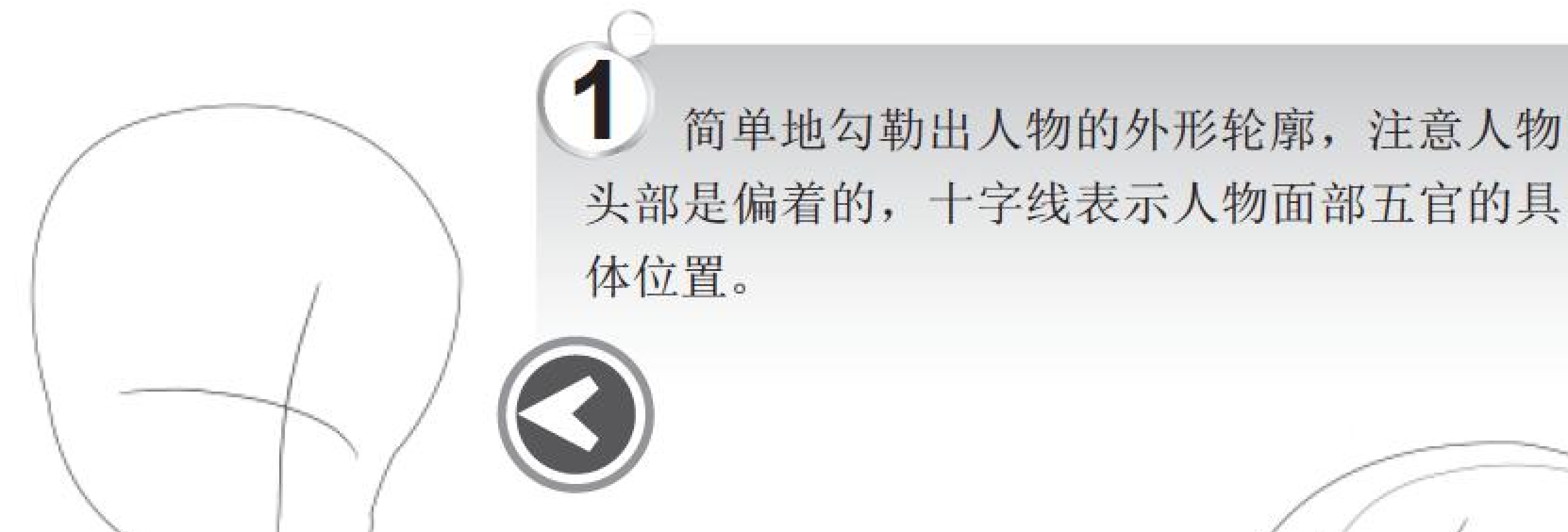
绘制非常愤怒的人物时，眼睛中可以留三分之一的白边，作为眼睛的高光部分，而不用在中间点缀高光，这种眼神表示充满了怒火。

绘制手拿刀子时，刀子的线条要流畅，体现出刀子的锋利程度。绘制头发时，每一绺头发都要随着头发生长的方向进行绘制，这样才能体现出头发的自然性。

4.3.2 哀伤的情绪动态

人物在哀伤的时候，情绪都会非常低落，显得很难过，绘制时要注意刻画出人物哀伤的神态。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物的外形轮廓，注意人物头部是偏着的，十字线表示人物面部五官的具体位置。



2 在上一步的基础上，绘制出人物头部的外形轮廓，绘制头发时线条要流畅，每缕头发都要长得不一样。





3 绘制人物的身体和衣服，注意双手靠拢的姿势。



4 整理画面，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。



整理画面



5 从眼睛开始刻画人物的头部，加深眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光，在脸部加几滴泪珠，增加哀伤程度。



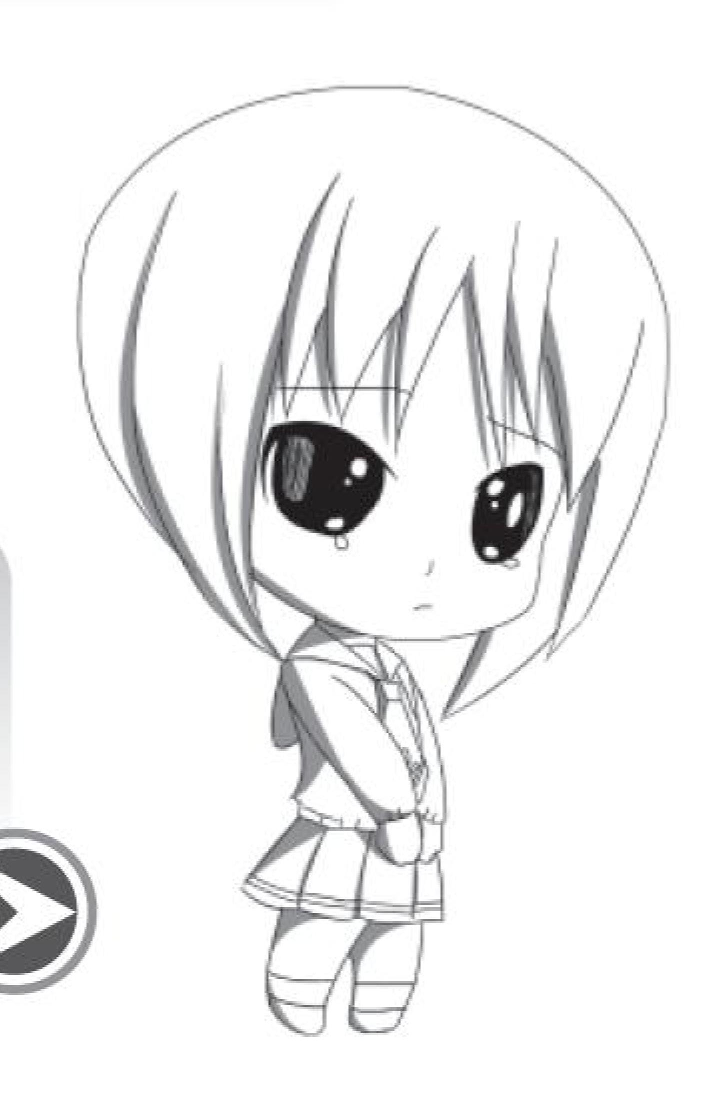


6 根据头发生长的方向给头发添加一层阴影，通过明暗的对比，使每一缕头发都呈现出立体感。



7 为人物的身体和脚添加一层阴影。注意背光面的阴影要多一些，这样才能体现人物的立体感。





8 在人物的衣服和裙子部位添加多根线条，丰富衣服和裙子的画面效果，使人物看上去娇小可爱。

9 整理画面，最终效果图完成。哀伤时人物的情绪会非常低落，当哀伤的情绪太强烈时，人物会流下眼泪。

绘制眼睛时，注意近大远小的透视关系，左眼比右眼看起来大，注意瞳孔的颜色不是死黑，要加一点高光进行点缀。在脸上绘制几滴泪珠，可以增强人物的哀伤感。

给头部与脖子添加一层阴影，可以使头部更有立体感，绘制人物的腰部时，注意腰部的曲线美感，可以突出人物的娇小可爱。

4.3.3　好奇的情绪动态

好奇是指人物对自己所不了解的事物觉得新奇而感兴趣，充满新鲜感，流露或显示出好奇的表情。

绘制草图



1 首先绘制出人体的外形轮廓，注意人物右手后面的手臂结构。





2 绘制出人物的头部轮廓，注意头发的分组要明确。



3 绘制出人物的衣裙。绘制衣裙时注意要配合人物的动作姿势。



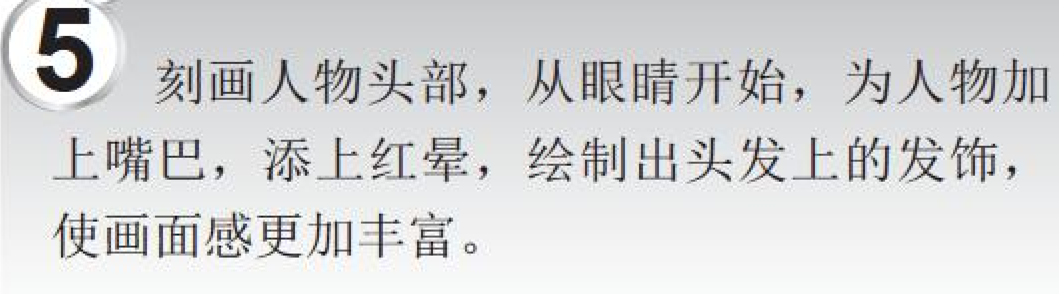


4 衣裙的轮廓绘制完成后，整理画面，使画面保持整洁。





整理画面



5 刻画人物头部，从眼睛开始，为人物加上嘴巴，添上红晕，绘制出头发上的发饰，使画面感更加丰富。





6 为人物的头部添加阴影，阴影要根据顶部光源的照射和人物头部的结构正确地绘制出来。





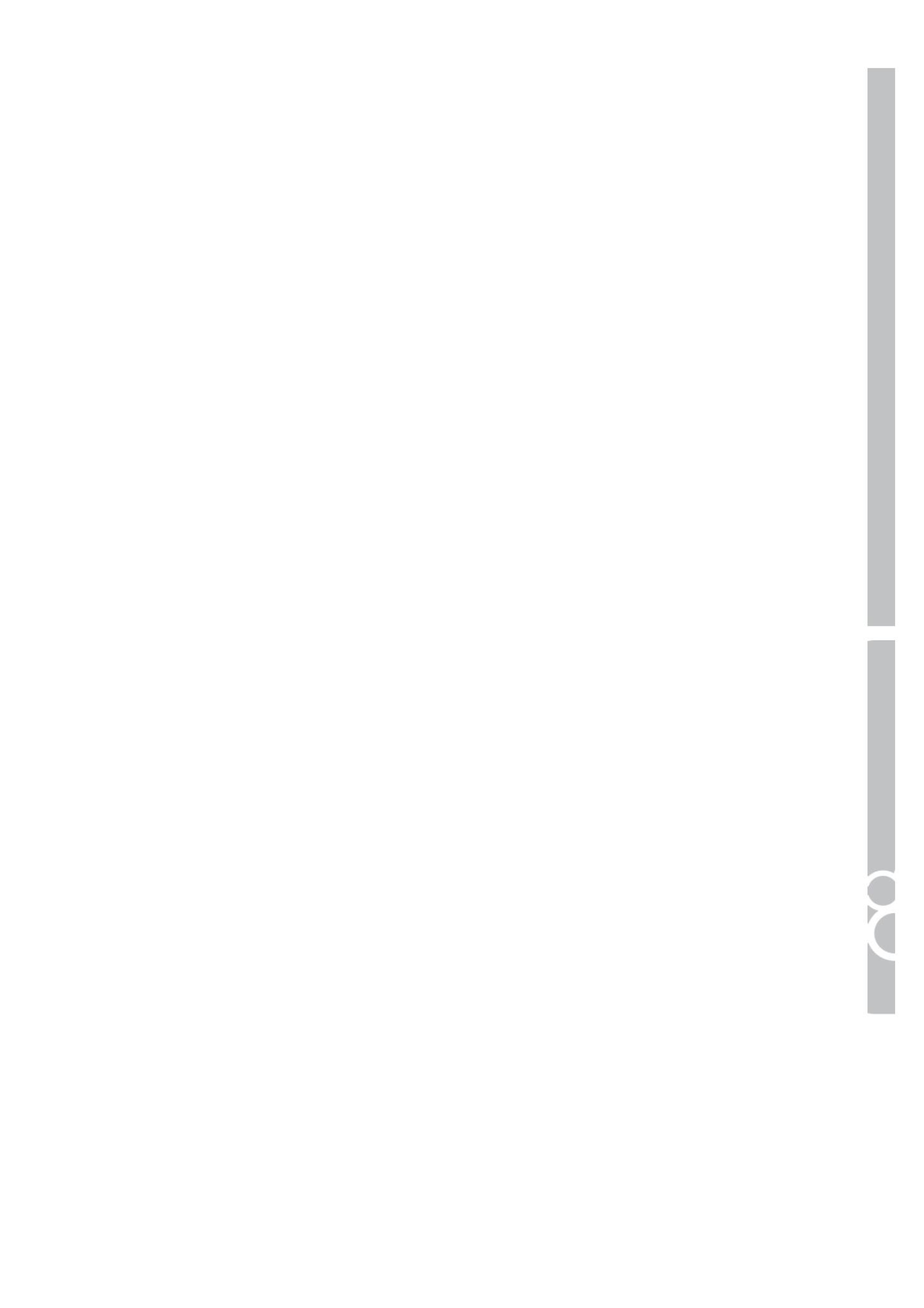
7 刻画人物的身体。注意裙摆处因为荡起的缘故，会产生波浪线的效果，使画面显得更飘逸。



8 绘制人物的身体和衣服的阴影，使衣服更具有立体感而不显得单一，阴影的部分要根据光源进行绘制。

9 整理画面，最终效果图完成。人物望着某种东西，表示非常好奇，加上娇俏的表情，使人物看上去更加可爱。





第5章
身体造型技法

本章主要向读者介绍Q版人物身体造型的设计，以及掌握不同年龄Q版人物的表现方式。例如：幼儿阶段的人物，大大的眼睛充满对新事物的好奇；少年阶段的人物已经到了上小学的年纪，所以在动作表情上也丰富了许多；青年阶段的人物逐渐发育成熟，所以这个阶段的人物已经步入成熟期；而老年人的面部充满皱纹，有明显的眼袋。希望读者熟练掌握本章内容，学以致用。



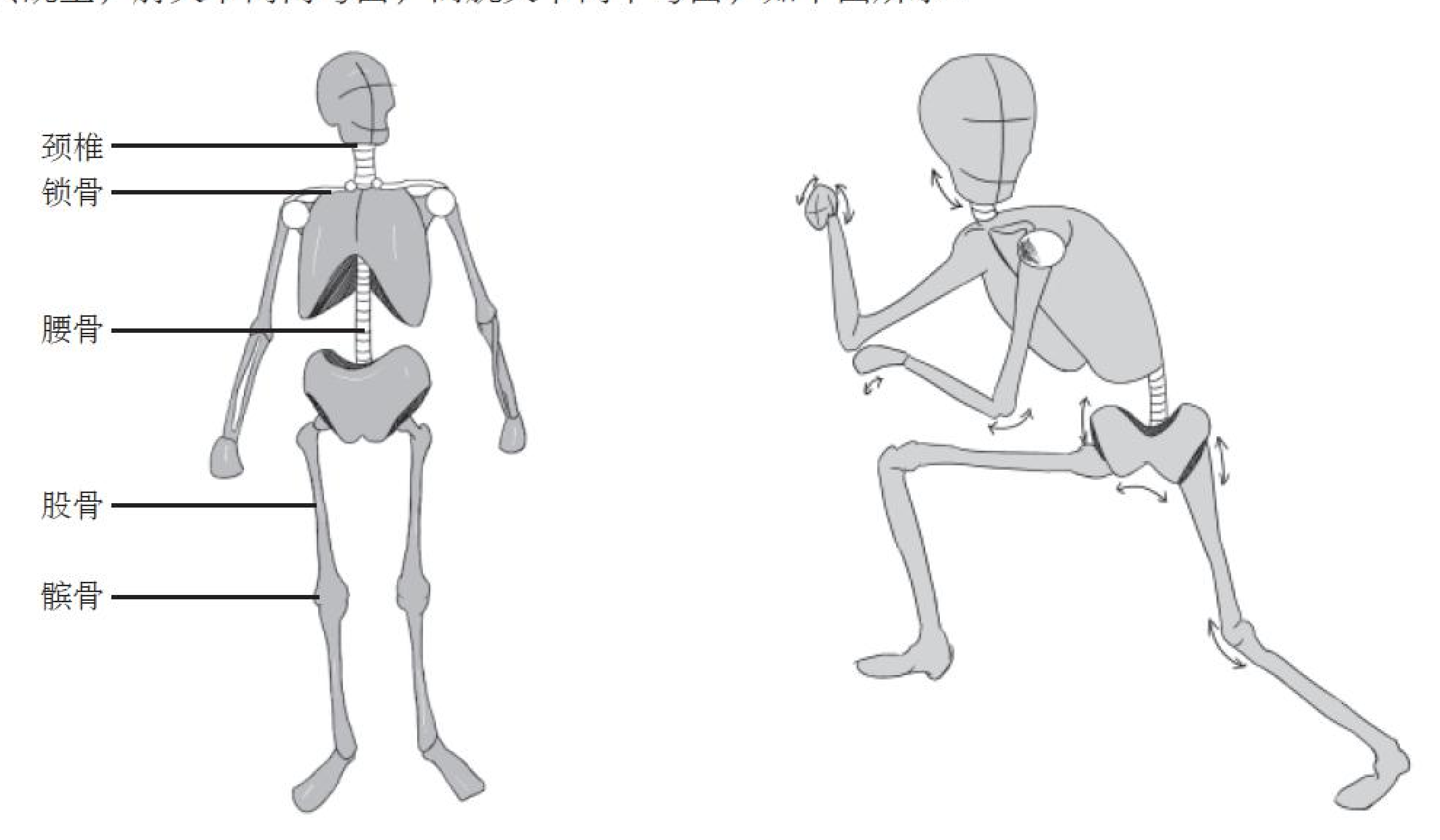


5.1 Q版人物身体绘制基础

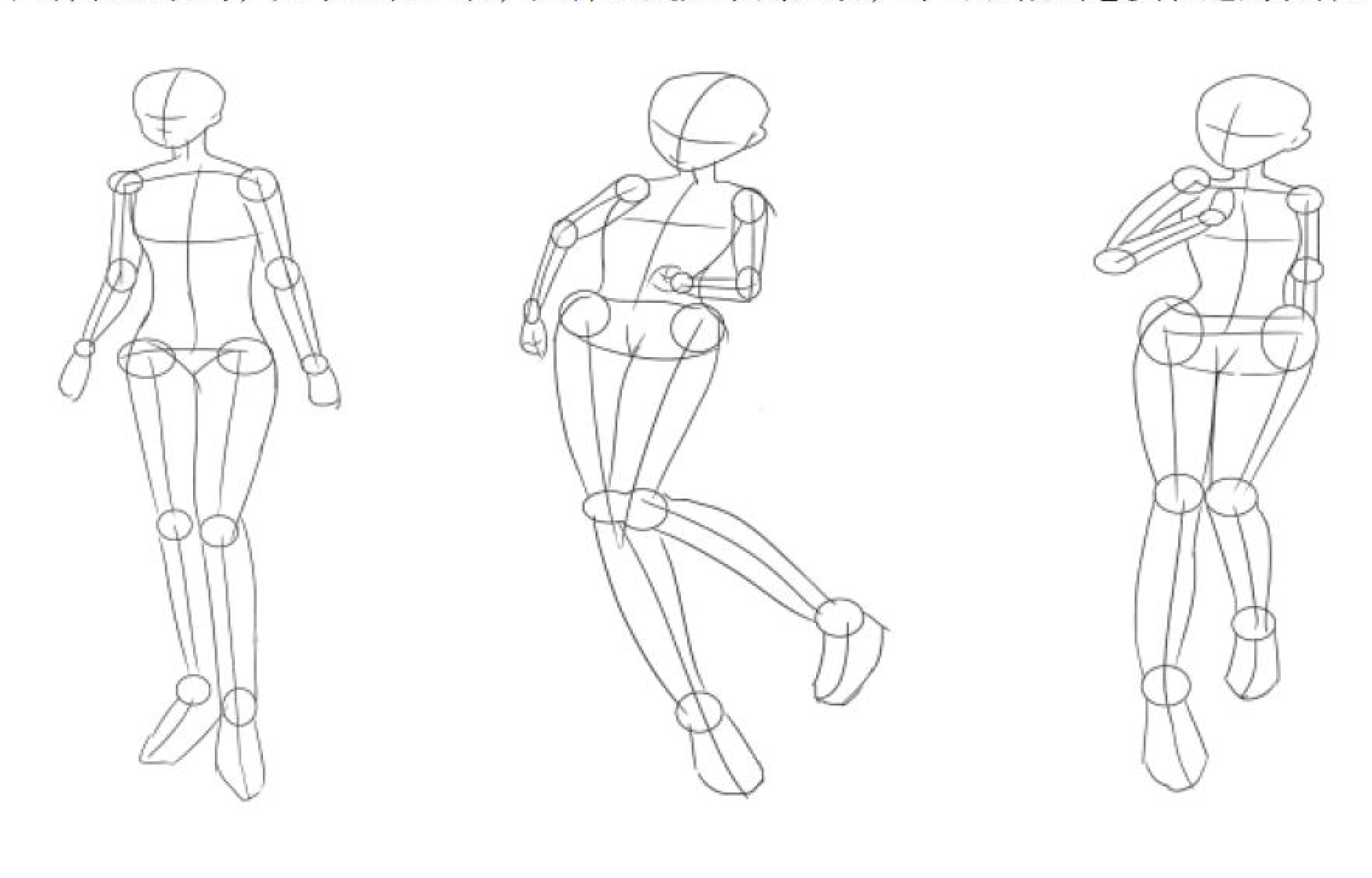
绘制人物的体形主要表现在人体的动态结构上，先了解人体的结构和运动的动作，这样才能绘制出正确的Q版人物身体形态。

5.1.1 了解骨骼与关节

肩关节、颈部、肘关节、腰部、胯关节以及腕关节都能进行前后左右的运动，颈部回头眺望，肘关节向内弯曲，而腕关节向下弯曲，如下图所示。

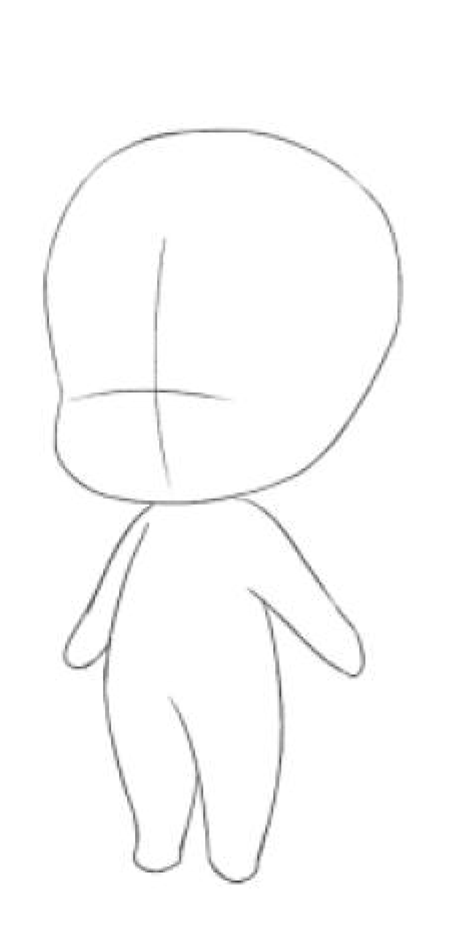
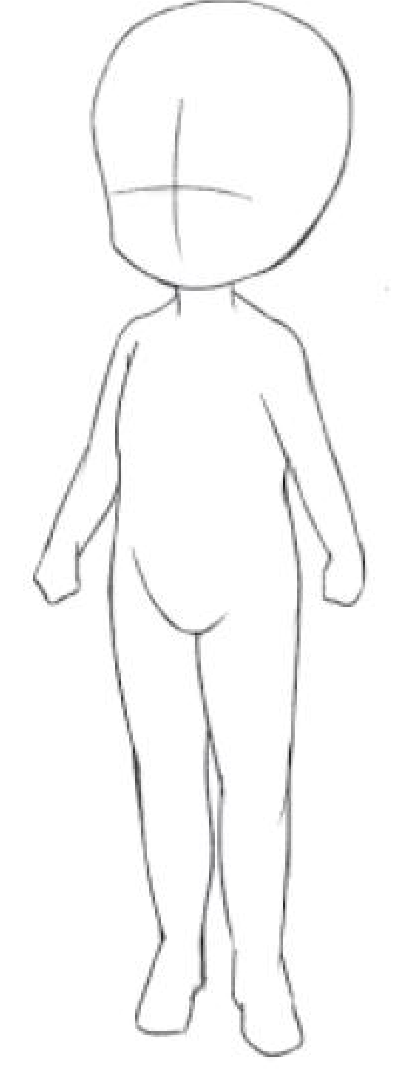


人体在运动时，关节也在运动，人体通过关节的运动，才可以做出想要表达的动作。



5.1.2　女性身体的变化

绘制人物时，女性的腿部和身体的比例为1：2时，人物比例看起来是比较协调的，但是在Q版人物中大不相同，她们的头部占身体的比例为1：2。

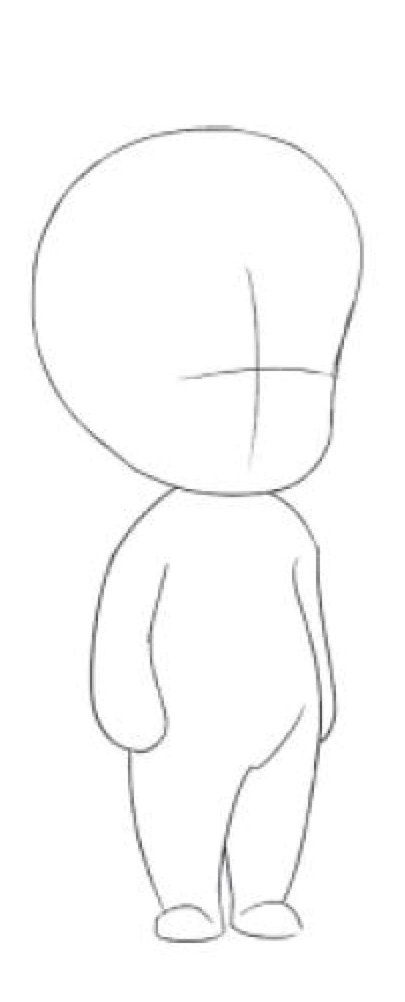

关注比较多的人都知道，Q版的角色都是由人物演变而来的，将身体的比例进行调整，Q版重点突出头部的表现，衣服的细节部分简化。

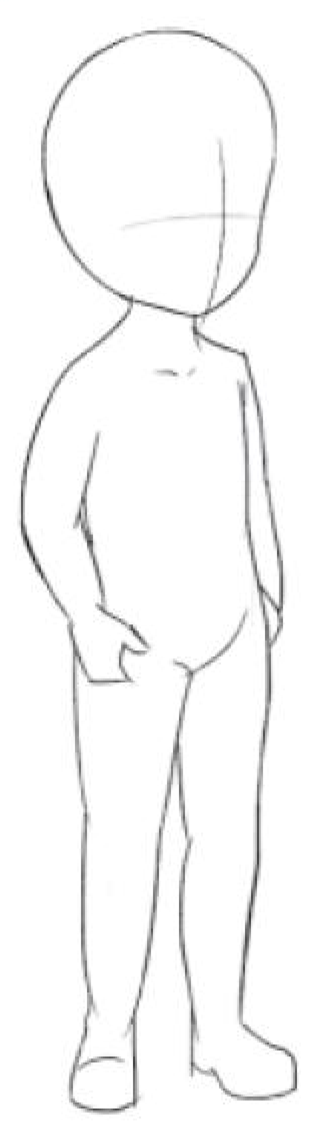


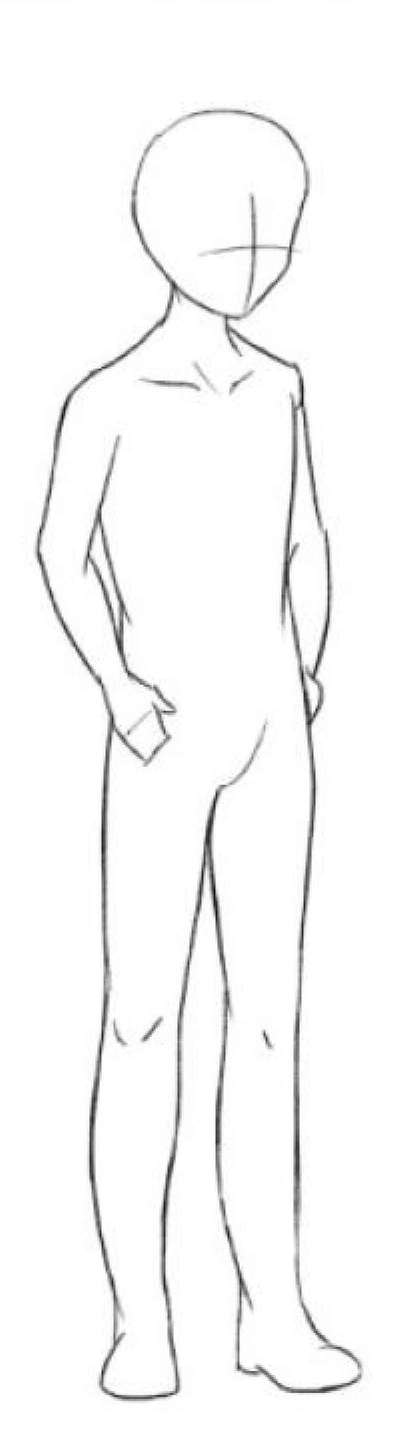


5.1.3 男性身体的变化

绘制男性的身体变化时，注意线条的干硬性，少画细节，主要是用流畅的线条表示。







Q版人物里面无论是男是女，都要求漂亮和表现Q版人物的可爱，Q版人物的头部是最主要的部分，必须注意头部的细节，如头发的线条走向特点，重点刻画头部效果。

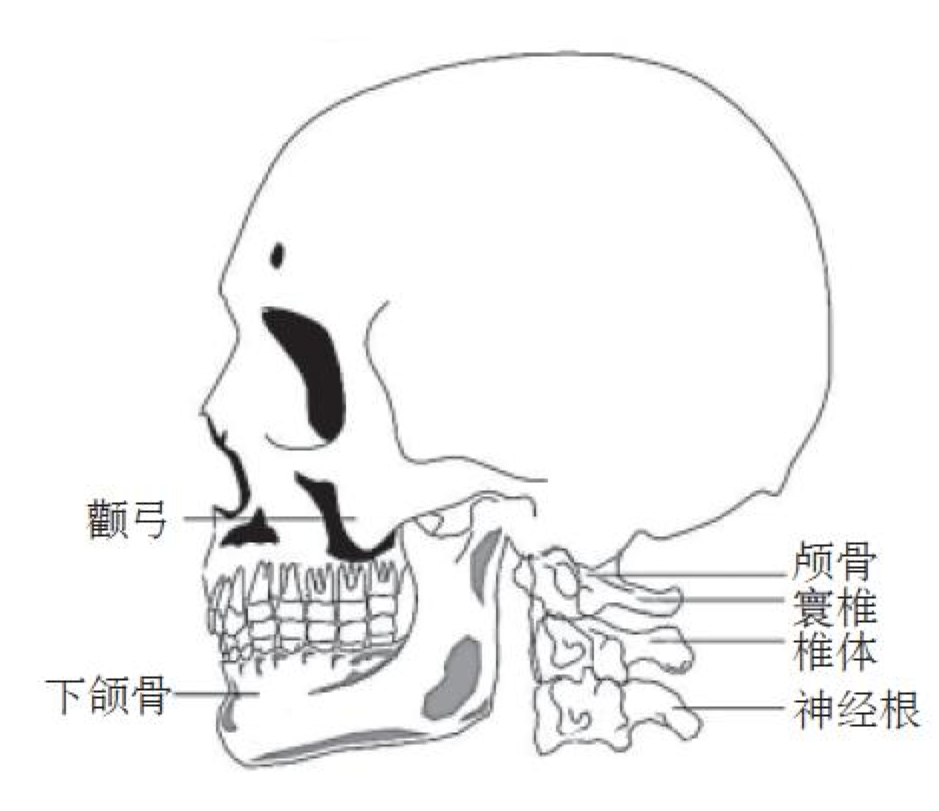


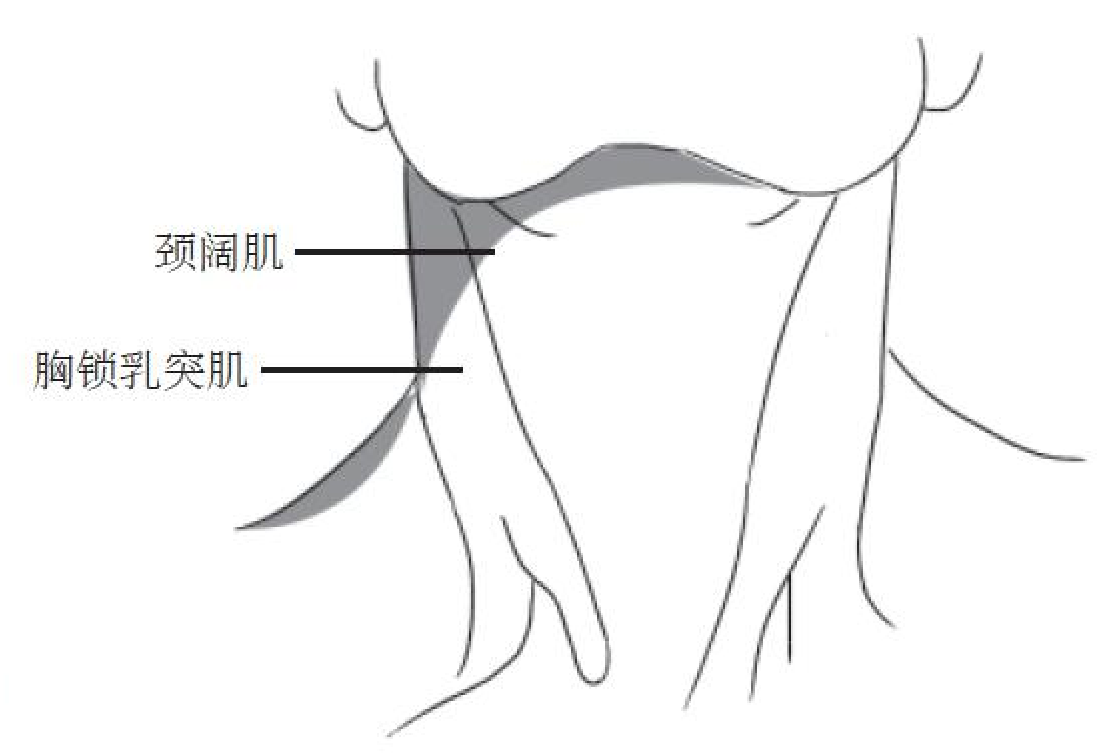




5.1.4　脖子的扭转动态

头部与颈部是连接身体的重要部位之一，在做不同动作的同时身体也在做下个动作，如下图所示。







头部仰视上方，颈部的肌肉呈上拉状态，后部肌肉往下收缩。



人在低头时，颈部肌肉收缩，面部肌肉呈拉伸状态，脖子呈现弯曲型。







头部向右扭转时，左边颈部肌肉向右拉伸，右边肌肉收缩。





头部正面向着前方时，颈部肌肉保持放松状态。



5.2　绘制Q版人物身体

绘制Q版人物的身体时，需要注意躯干的圆简化，四肢主要是以圆柱来简化的。本节主要为读者介绍绘制Q版人物身体形态的技法。

5.2.1　躯干的简化画法

Q版人物的身体可以用圆柱体来表现，不同的头身有着不同的表现方式，头身比例越小，躯干就越简化。

人物前面的躯干是以一个圆形和一个正方形组成的。





绘制人物的后背，注意人物后脑勺的线条要流畅。



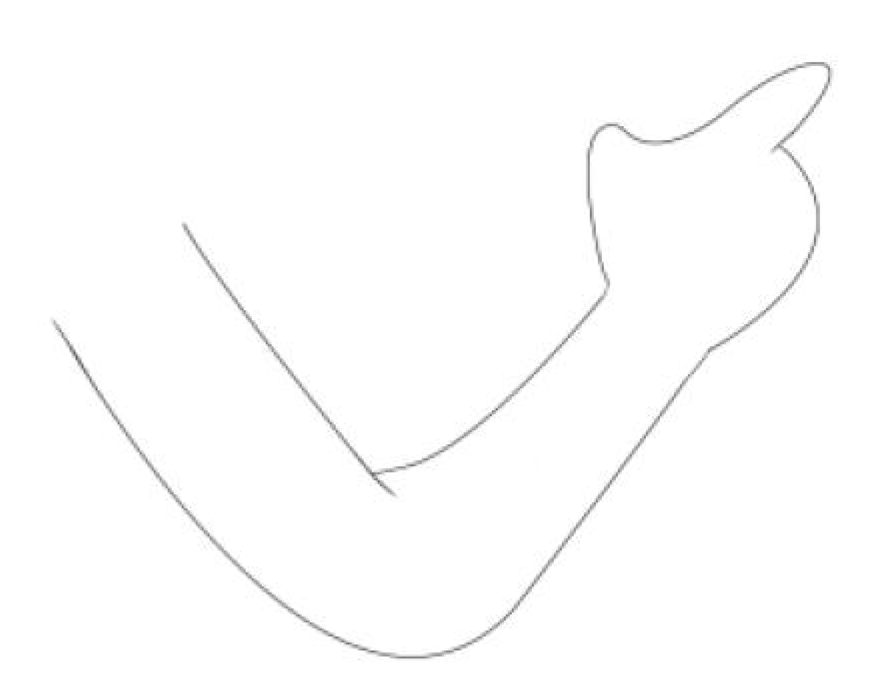
绘制2个头身比例的人物，头部看上去十分大，绘制时注意头发和衣服的线条要流畅。



绘制2个头身比例的人物后背，身体会变短，注意后背衣服的线条走向是根据人物运动的方向进行绘制的。

5.2.2　四肢的简化画法

绘制Q版人物的四肢时，主要是手和脚的外轮廓线条要流畅，看上去比较自然。

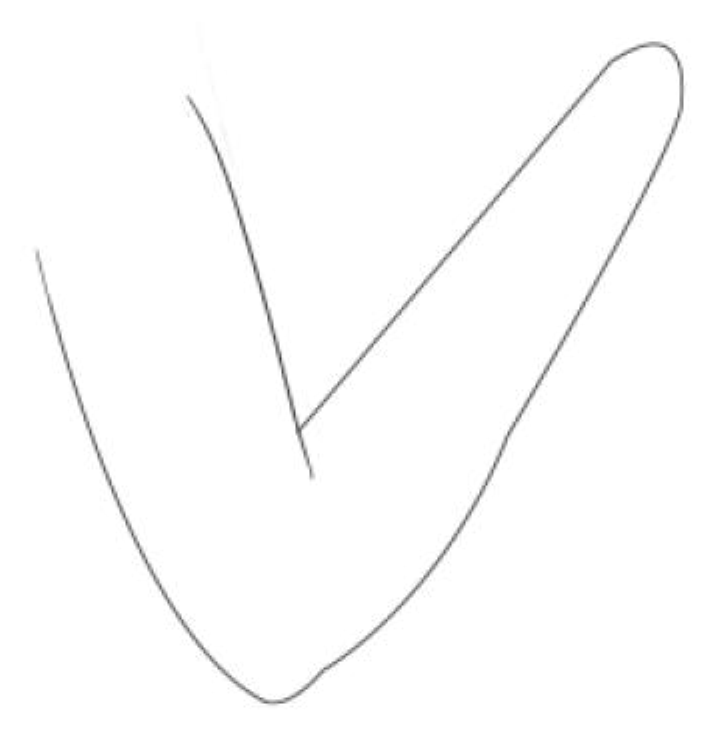




绘制3头身手臂，手指表现不明显，手掌呈圆形，绘制时手臂外轮廓可用直线表示。

绘制2头身的Q版人物手臂，无手掌表现，绘制手臂时用曲线勾画出来即可，不用绘制细节部分。



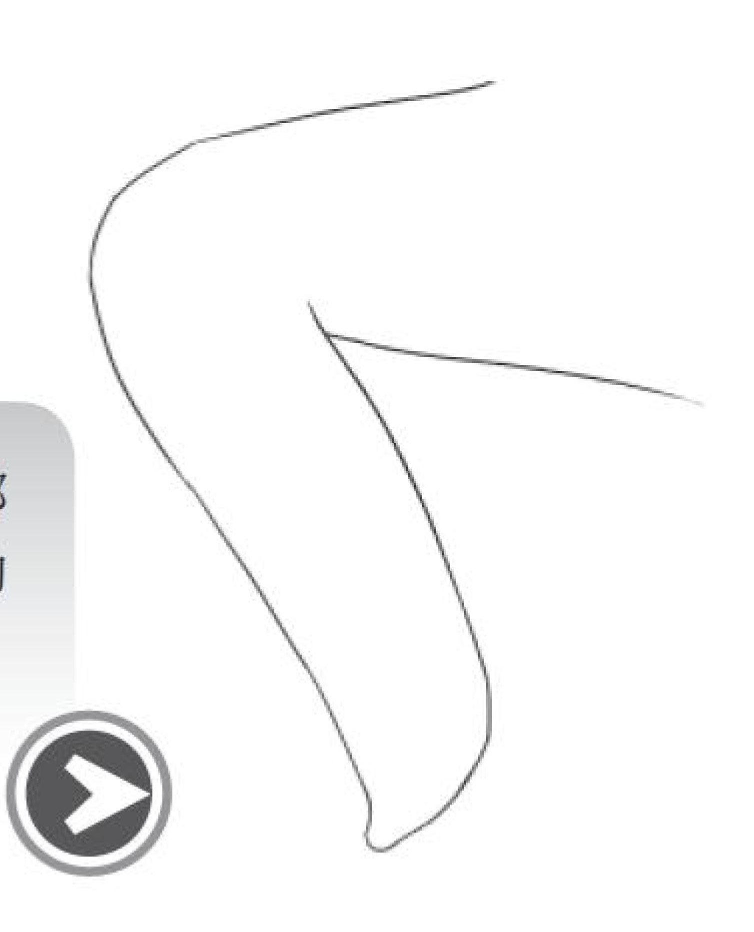






绘制4头身Q版人物的腿部，小腿肚的细节减弱，绘制时脚趾变粗，显得更加圆滑。

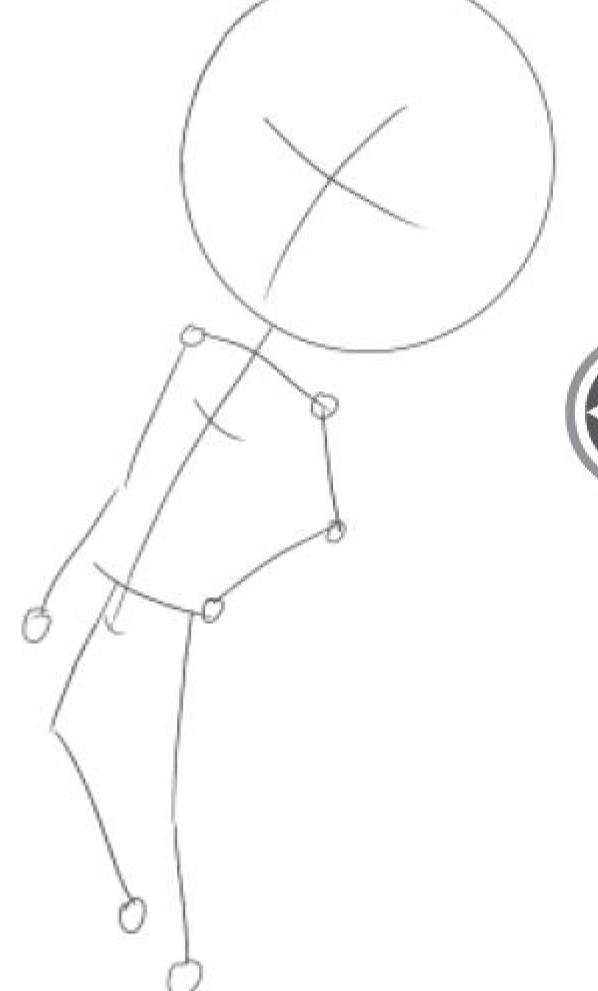




绘制2头身的Q版人物腿部，腿部的粗细减弱以直线表示出来，2头身的Q版人物是无脚趾的。

5.2.3 瘦高体型的画法

绘制瘦高体型的Q版人物时，人物也是有曲线美感的，绘制头部时可以用圆的线条来快速呈现人物的形态。



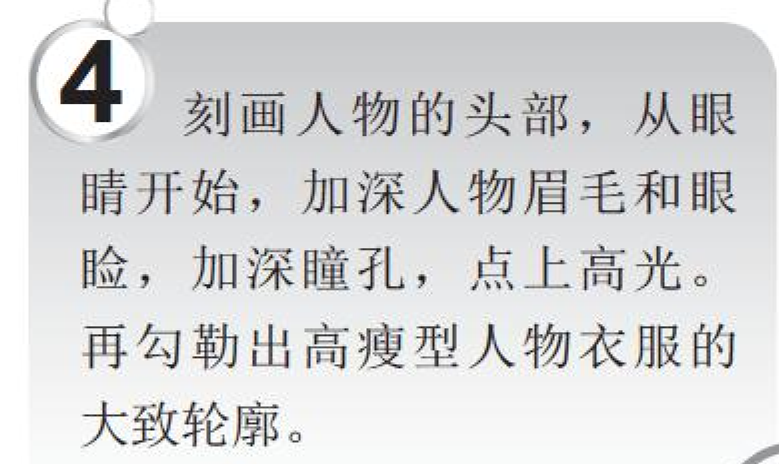
1 首先简单地勾勒出人体的动作，运用圆和直线勾勒出人物的身体结构。





2 根据线条画出人物的身体轮廓，瘦高型的人物一般身材都比较苗条。

3 绘制出人物五官、头发和身体的样式，头发要根据人物头部的结构进行绘制。绘制完成后整理画面，清理线稿。

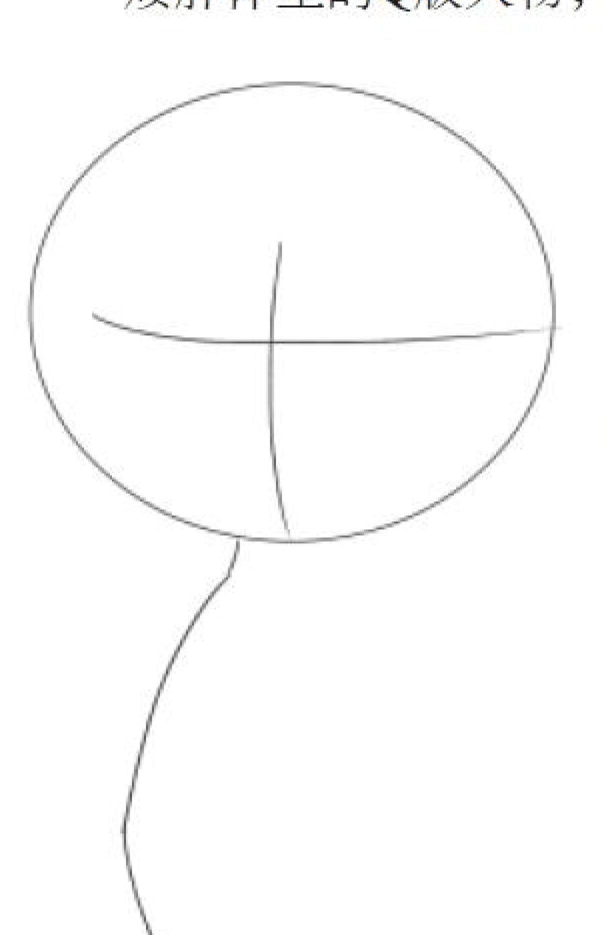




4 刻画人物的头部，从眼睛开始，加深人物眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光。再勾勒出高瘦型人物衣服的大致轮廓。

5.2.4　矮胖体型的画法

矮胖体型的Q版人物，侧面以及正面都呈现凸起的小肚子。



1 矮胖体型的Q版人物，腹部线条向外凸起，用弧线画出人物的身体轮廓。





2 画出人物的大体轮廓，可以用弧线简单地勾勒出人物的身体。







3 继续绘制相似的椭圆形手臂，矮胖体型的Q版人物手臂也比较圆润。





4 绘制人物的五官、头发和衣服的大体样式，绘制眼睛时注意虚实关系。

5.3 绘制不同年龄Q版人物

在Q版动漫中，Q版人物的年龄包括4个阶段，即幼年期、少年期、青年期以及老年期，本节主要针对不同年龄的Q版人物进行案例的分析和讲解。

5.3.1 幼年Q版人物

绘制幼儿时，注意人物眼睛大大的、圆圆的，显得特别天真和可爱。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物站姿的动作，注意人物动作要协调，右手和肩部透视变化要正确。









2 绘制头发。注意头发的生长走向，头发线条要有轻重缓急的变化性，每一缕头发的走向都不同。

3 绘制人物的衣服和手中的道具，幼儿的衣服一般都比较小巧、可爱。





4 整理画面，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。

整理画面





5 绘制人物的眼睛，注意瞳孔的中间部分颜色是深色的，点上高光效果。

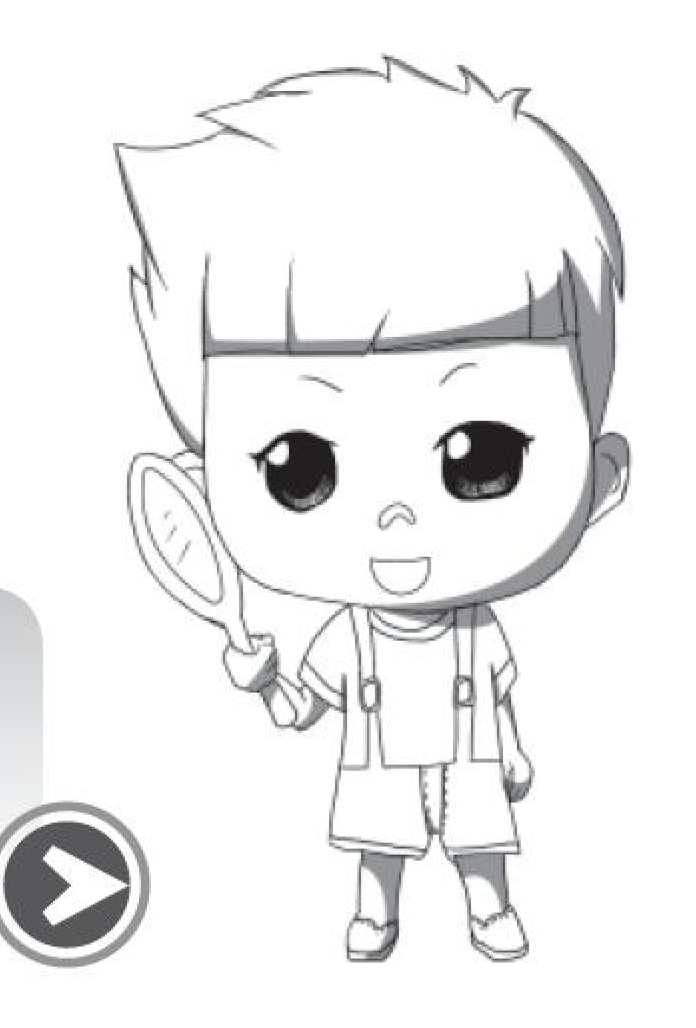


6 绘制人物的衣服，线条一定要有虚实变化，注意手臂的穿插透视关系。



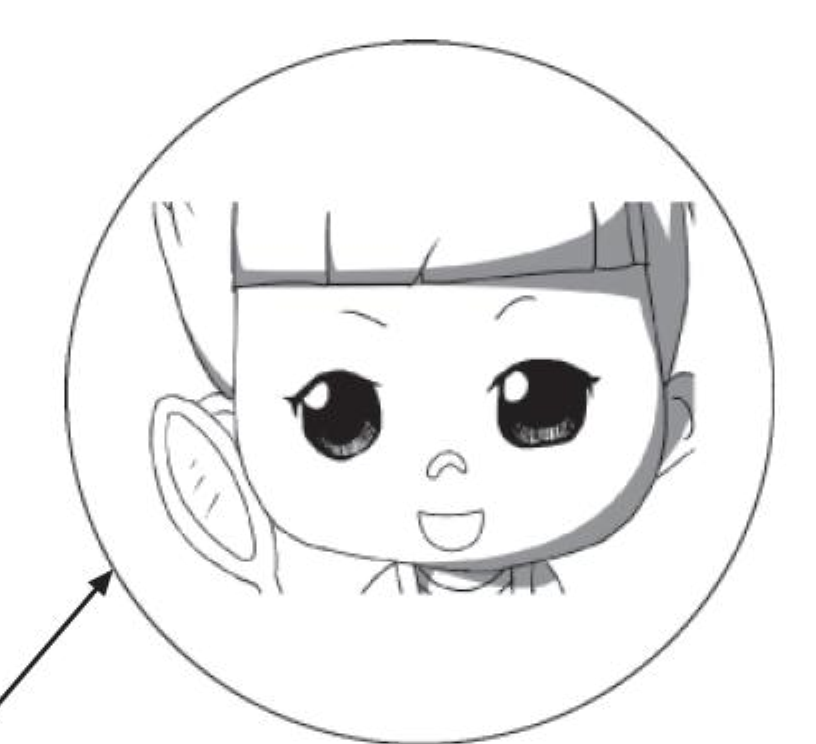


7 为人物的头发添加一层阴影，注意头发的阴影要随着头发生长的方向进行刻画。



8 为人物的身体和脚部添加一层阴影，脚部因为人物衣服挡住光源的影响，所以阴影会比较多。

9 整理画面，最终效果图完成。小男孩的神态和动作是画面的重要部分，在刻画的时候一定要注意透视关系的正确性，这样才能体现出画面的生动。



画人物眼睛的时候，注意瞳孔的颜色虽然是黑色，但不要画成全黑，应在眼珠下方加上灰色，留下反光，在眼珠的上方点上高光。





绘制幼儿的衣服时，注意线条的流畅性，由于是小孩的衣服，因此比较简单，这样才能体现出小孩的娇小和可爱。

5.3.2 少年Q版人物

少年是指10～15岁这一时期的孩子，少年期是从童年期向青年期发展的过渡时期，这个时期的Q版人物正处于身体发育阶段，表情和动作都显得相当可爱。

绘制草图



1 简单地绘制出少年的大体轮廓，注意少年人体的结构要正确。





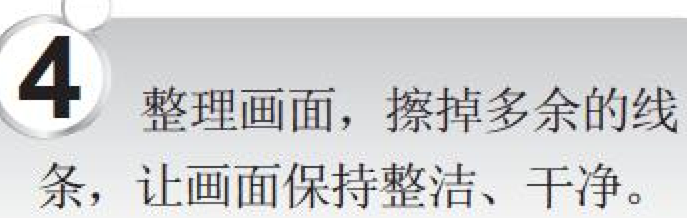
2 绘制少年的五官和头发的样式，头发的线条要有轻重变化。





3 绘制少年的身体和衣服，因为透视关系，少年的右肩比左肩短。



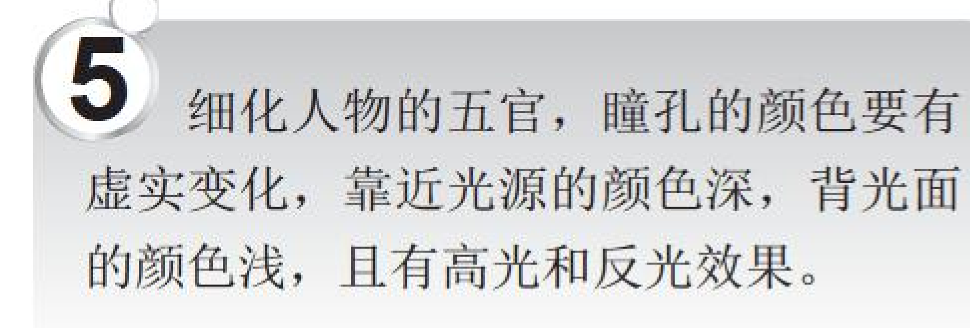




4 整理画面，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。



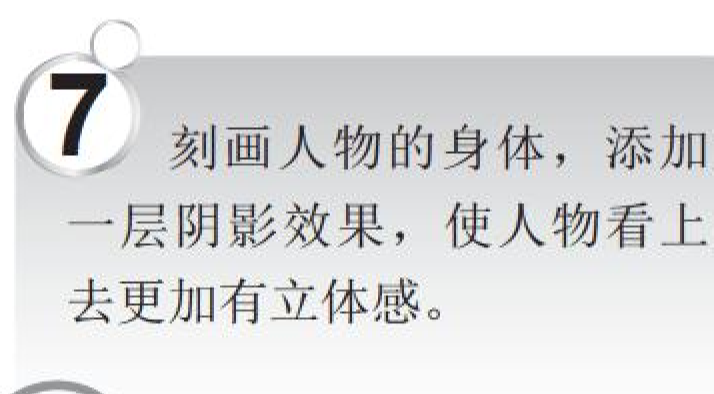
整理画面



5 细化人物的五官，瞳孔的颜色要有虚实变化，靠近光源的颜色深，背光面的颜色浅，且有高光和反光效果。



6 为人物的头发添加一层阴影，增强人物的立体感，注意要根据人物头发的走向以及明暗来添加阴影。



7 刻画人物的身体，添加一层阴影效果，使人物看上去更加有立体感。



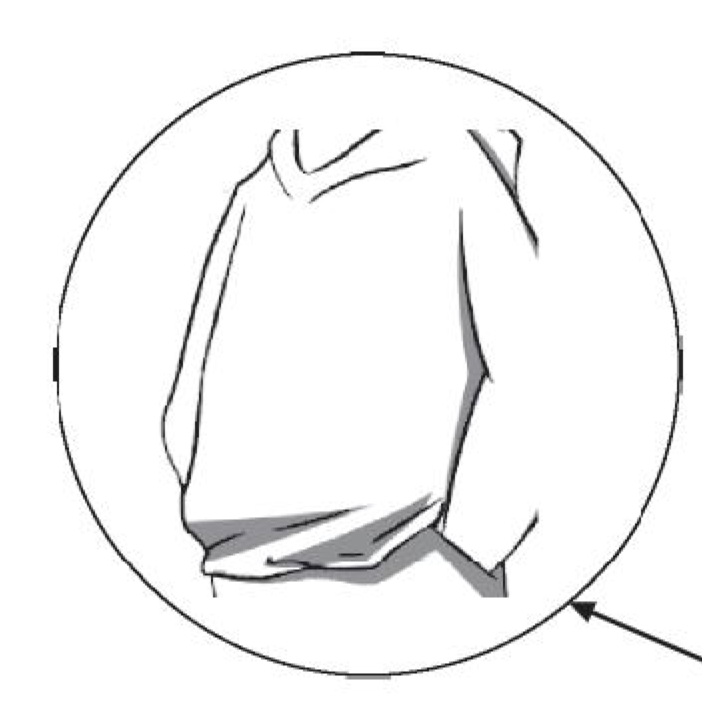


8 调整画面效果，加强整体线条的虚实关系。再绘制人物脸颊两边的红晕。



9 整理画面，最终效果图完成。图中的少年，沮丧的表情上面带着一点小可爱，嘴巴嘟起，眼睛睁大，眉间下拉，完全突出了少年时期孩子的可爱。

眼睛睁大，瞳孔变小，绘制出少年伤心时的神态和表情。眉间下拉，呈“八”字形，更加增强了画面的生动和真实。



卫衣就是厚的针织运动衣服、长袖运动休闲衫，料子一般比普通的长袖要厚，特别是男孩子穿上显得特别运动休闲。



5.3.3 青年Q版人物

青年是指15～24岁的人物，这时候的人物长得比较成熟，身材比例也比较均匀，男性青年会显得更加帅气，女性青年会显得更加柔美。

绘制草图



1 绘制出人体的外轮廓，注意人体结构，特别是手拿衣服的位置，其透视关系一定要准确。





2 绘制青年五官和头发的样式，此款发型显得男孩子干净、帅气，注意发尾线条要流畅。





3 绘制青年的白衬衫和西装的样式，线条要有虚实变化。





4 整理画面，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。





整理画面



5 细化人物的五官，注意瞳孔中间的颜色是深色的，眼神中带着青年男人的成熟感。





6 为人物的头发添加一层阴影，注意阴影要根据右侧光源的照射和人物头发的结构正确地绘制出来。



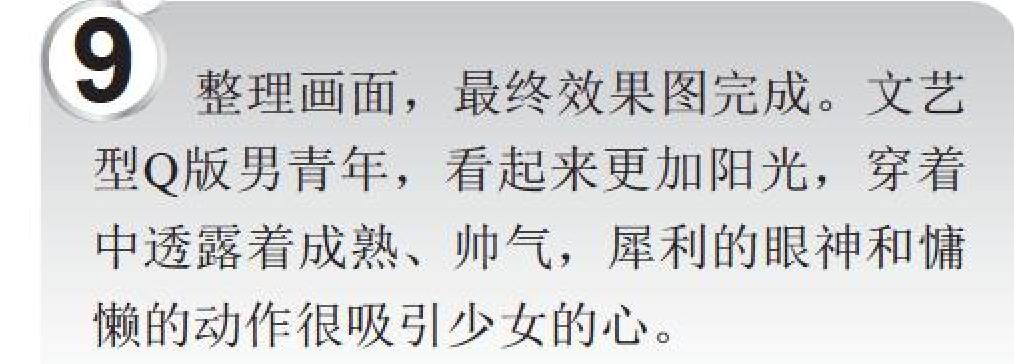
7 刻画人物的身体，在合适的位置添加多处褶皱效果，使人物更加生动。



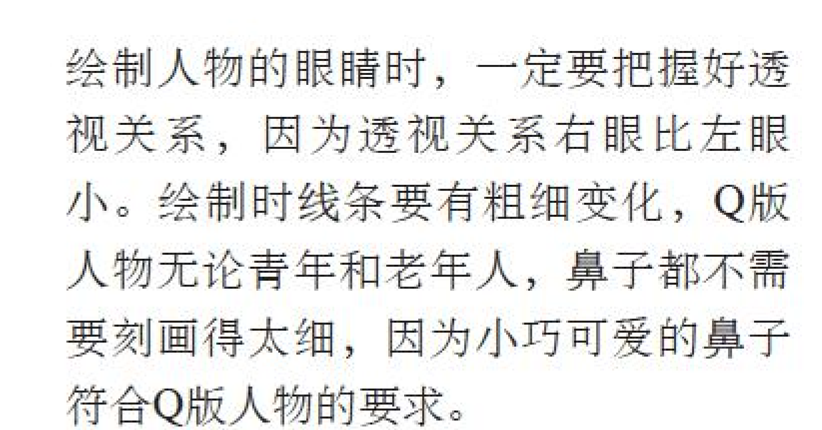


8 为人物的身体添加一层阴影，可以使画面层次和空间感更强。

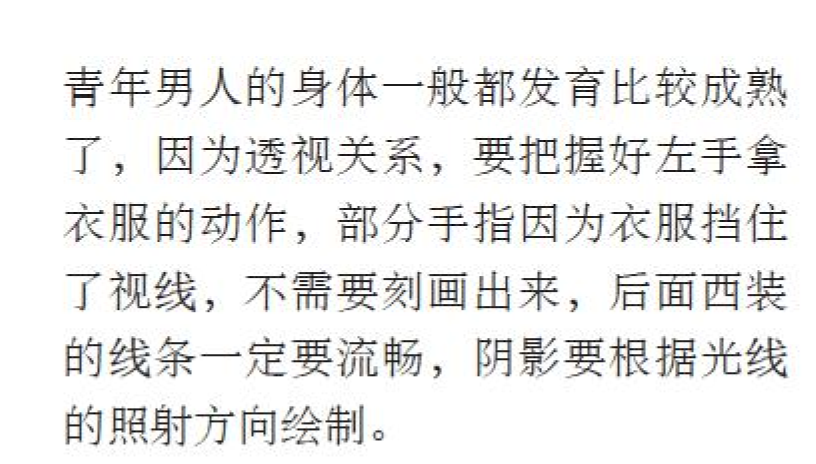




9 整理画面，最终效果图完成。文艺型Q版男青年，看起来更加阳光，穿着中透露着成熟、帅气，犀利的眼神和慵懒的动作很吸引少女的心。



绘制人物的眼睛时，一定要把握好透视关系，因为透视关系右眼比左眼小。绘制时线条要有粗细变化，Q版人物无论青年和老年人，鼻子都不需要刻画得太细，因为小巧可爱的鼻子符合Q版人物的要求。



青年男人的身体一般都发育比较成熟了，因为透视关系，要把握好左手拿衣服的动作，部分手指因为衣服挡住了视线，不需要刻画出来，后面西装的线条一定要流畅，阴影要根据光线的照射方向绘制。

5.3.4 老年Q版人物

绘制老年Q版人物时，要把握好老人的主要特征，如老人的眼袋、法令纹、皱纹、胡须等，将主要的特征绘制出来即可。

绘制草图



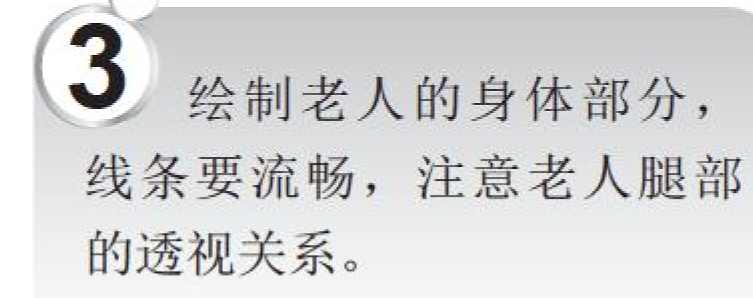
1 绘制出老人吸烟的外轮廓。注意人体结构，特别是手拿烟筒的地方。脚的姿态为坐姿，两腿弯曲。





2 绘制老人的头部，细化胡子和头发的部位。绘制头发时，线条要流畅，根据头发生长的方向进行刻画。





3 绘制老人的身体部分，线条要流畅，注意老人腿部的透视关系。





4 整理画面，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。





整理画面



5 细化老人的五官，注意眼神中带着沧桑感，没有青年人的眼睛那么有神，也没有幼儿的眼睛那么大。





6 为人物的头部添加一层阴影，注意老人胡子部位阴影随着光照效果进行刻画，让人感觉胡子不是贴在脸上的。





7 为老人的身体和衣服添加一层阴影，使人物更具立体感。



8 绘制老人额头上比较明显的皱纹，加上烟的效果，突显出画面的真实感。





9 整理画面，最终效果图完成。老年人主要的表现在于面部的皱纹，眼袋会明显地往下垂，绘制老人的胡须时阴影部分要和下嘴唇拉开空间关系。



绘制老人的脸部时，要刻画出老人的眼袋、法令纹、皱纹、胡须等，这些都是老年人的主要特征表现。



老人腿部的透视关系很明显，几乎看不到老人的右大腿，左大腿也被裤子挡住，绘制裤子时要注意线条的虚实变化。



第6章 动作绘制技法

Q版人物虽然缩小了，但他们的基本动作和普通头身的人物相同，在绘制的时候要按照正常头身的规律来表现。Q版人物的基本动作包括走路、跑步、站立、坐下以及跳跃等。本章将针对这些Q版人物的动作进行详细的讲解，希望读者可以熟练掌握，绘制出更多更生动的Q版人物。





6.1 Q版人物动作绘制要点

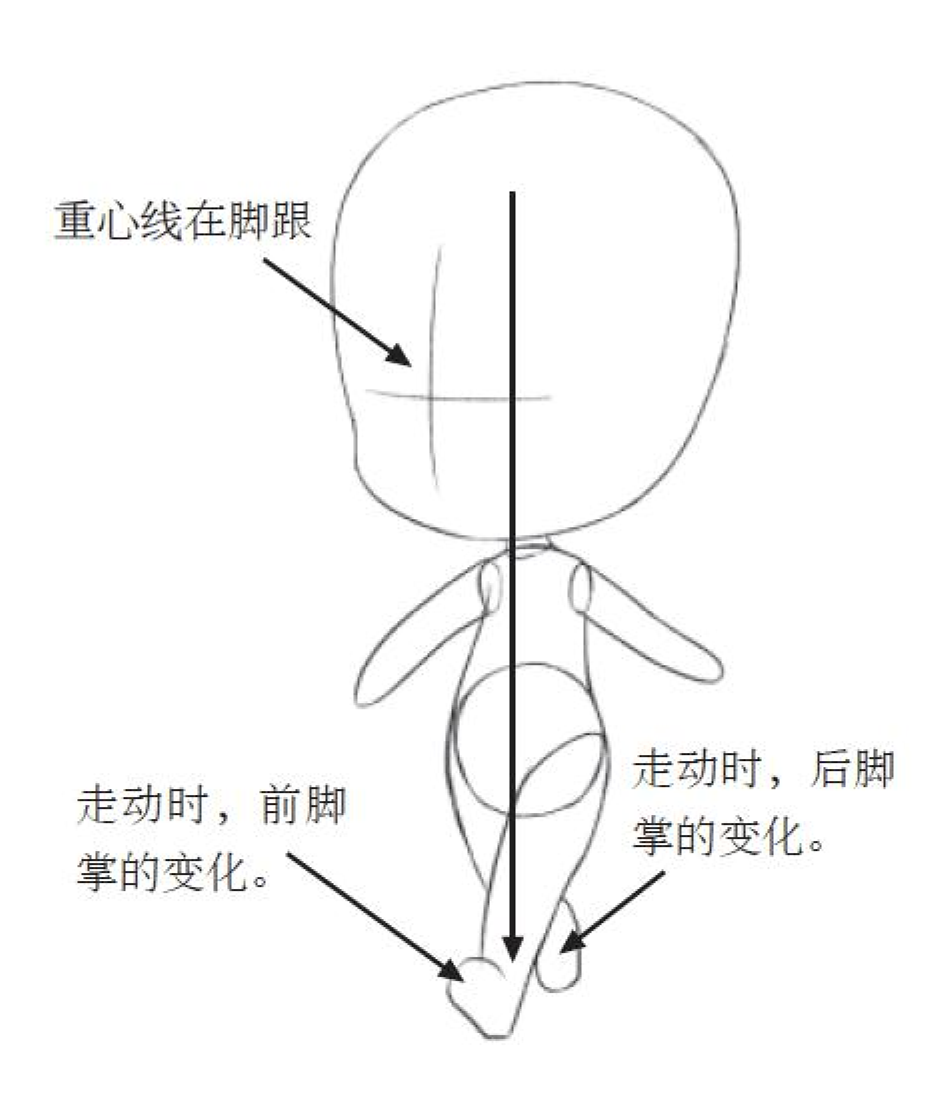
动作是由人物的运动产生的，人体的基本动作包括走路、跑步、坐下、跳跃等。本节主要为读者介绍Q版人物动作的绘制要点，希望读者可以熟练掌握。

6.1.1 Q版人物走路的特点

走路是人们最常做的一个动作，是靠人体的四肢来协调完成的。



人物在走动的时候，手会随着人物走动的姿势摆动，因为Q版的缘故，腿和手的关节部位会被弱化，用弧度表现关节的转折，从而使人物更加可爱。



左图是正在行走的人物结构图，人物在走动时，在整个动作中手会随着腿的运动而做出相反方向的摆动，形成行走的整个过程。



人物正面行走的动作不变，但手和脚的变化要表现正确，左边的腿前伸，右边的腿在后，而此时两边的手臂就会和同一边的腿成相反的方向摆动。注意因为透视关系，向前的腿和手会大些。



人物行走时的正侧面，腿部会抬起，身体逐渐地向前伸，手臂和腿部明确地成相反方向摆动，腿部微弯会显得更加自然，此时人体的重心会随着腿的跨步向前移动。

6.1.2 Q版人物跑步的特点

跑步的规律和走动时的规律相同，但跑步的动作要大于走动时的动作。

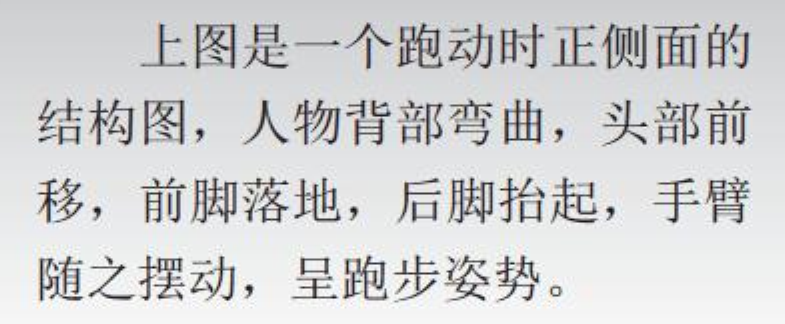


人物跑动的时候，冲刺的速度比较快，步幅的跨度会大于走路的时候，手臂也会随之摆动，和走路时一样方向相反。









上图是一个跑动时正侧面的结构图，人物背部弯曲，头部前移，前脚落地，后脚抬起，手臂随之摆动，呈跑步姿势。

正面跑动的姿势主要在于人物手臂和腿部的透视关系上，由于透视关系，向前的手和腿比较大，因为是Q版形象，人物关节处可以直接成一个弧度。

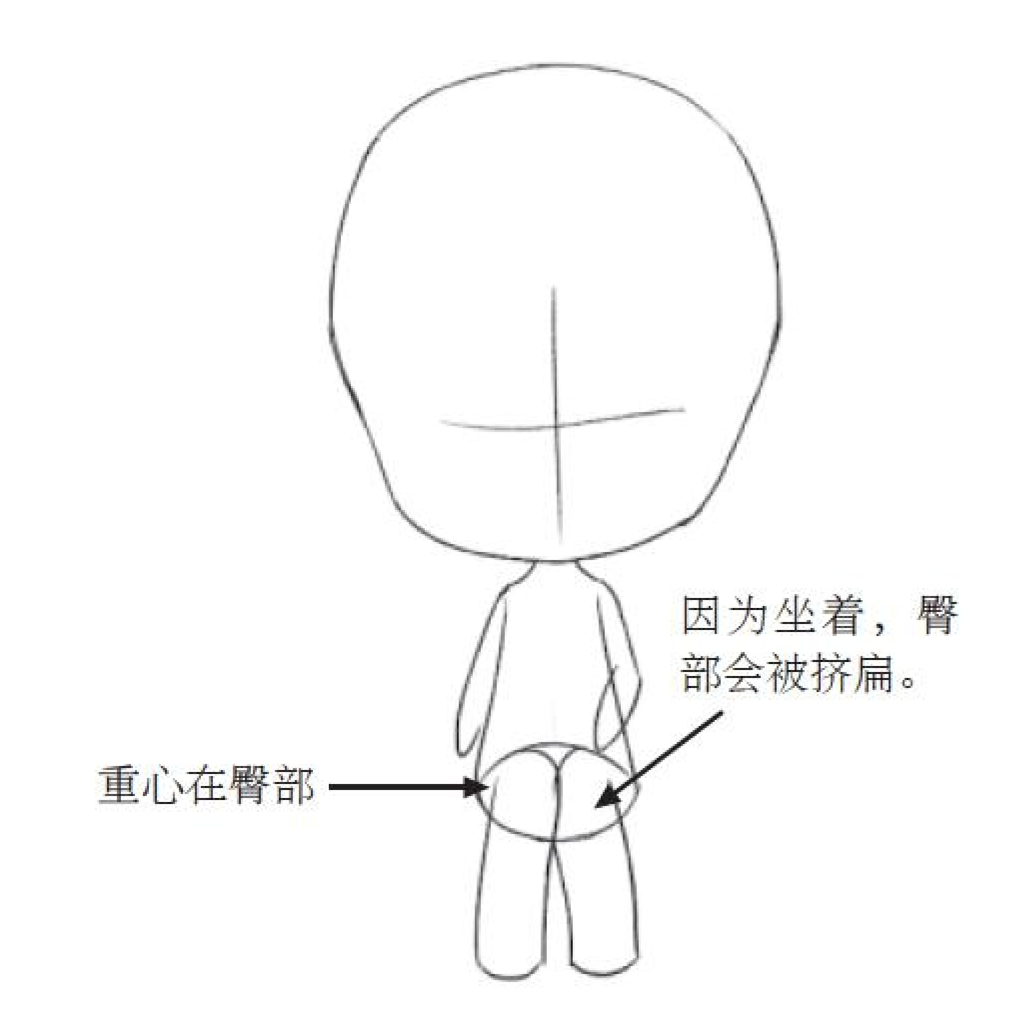


相对于人物走路时的姿势，跑步时正侧面腿部跨度要尽量拉开，前臂向上弯曲，后臂向下弯曲，前后拉开，这样才能使跑步的姿势更加协调。

6.1.3　Q版人物坐姿的特点

坐姿也是人体动作表现的重点，人物在坐着的时候身体高度会减小，重心会移至臀部。





正面跑动的姿势主要在于人物手臂和腿部的透视关系上，由于透视关系，向前的手和腿比较大，因为是Q版形象，人物关节处可以直接成一个弧度。

上图是一个正面的人体坐姿结构图，人物平坐，臀部和膝盖高度是相同的，因为透视关系，小腿可以完整地看到，大腿和臀部只露出两边的一小部分。



表现正侧面的坐姿，人物背部伸直或者略微弯曲，头部会显得稍稍前倾，手臂自然扶住桌面或放于腿上，此时稍稍露出被遮住的小腿，会使画面更加自然。



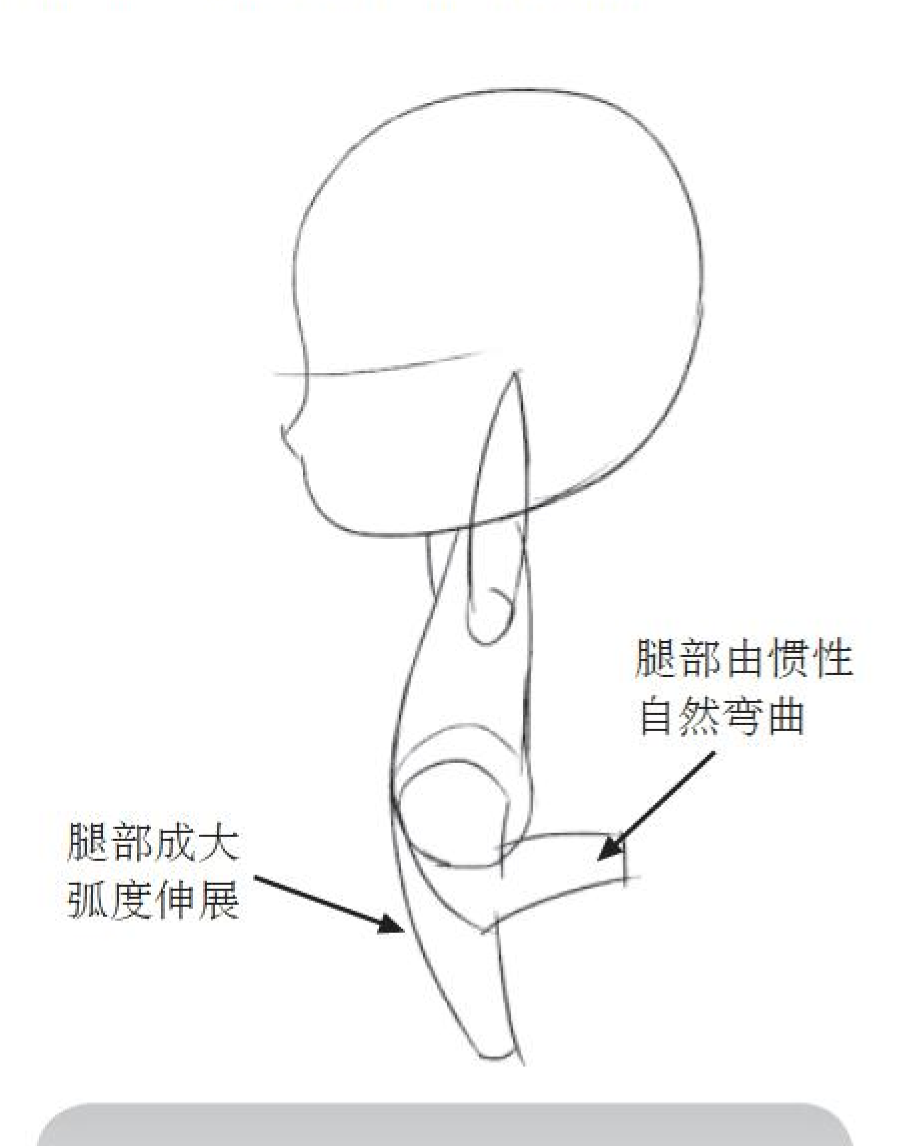


人物正面的坐姿不变，相对于站着，坐时人物会显得稍小，两腿并拢，可以表现出人物的文化与修养，双手微翘表现着人物的可爱。

6.1.4 Q版人物跳跃的特点

跳跃是Q版漫画中常见的动作，跳跃时的人物会根据不同情况表现出不同的腾空姿势。





跳跃的姿势是一套连贯的动作，当人物跳起腾空后，腿部会向上弯曲，手臂也会配合着向上摆动。

上图是人物单腿跳起时姿势的结构图，人物在跳起时腿部弯曲露出伸直的右腿，一条腿位于地面，一副跳起的姿势。



左图是正侧面的跳跃图，人物全身大弧度舒展，单腿上弯，上手高举，通常用来表现人物高兴激动的情绪。



左图是三分之二侧面的跳跃图，人物双腿高高跃起，双手成展翅状，裙摆飞扬，表现出人物狂喜的心情。



6.2 绘制Q版人物的动作

Q版人物的动作主要是表现的小巧、可爱，人物的肢体语言使其表现更加有趣，其中包括走路、跑步、站立以及跳跃等一系列动作。本节将对Q版人物的动作进行实例讲解。

6.2.1 走路动作

本例绘制走路的小女孩，绘制时注意头上的小帽子和女孩身上荷叶裙的绘制技巧。

绘制草图



1 绘制出人物走路时的外形轮廓，注意右手和左手的动作和透视关系。

2 刻画人物走路的动作时，注意头发与额头之间的空间关系，线条要流畅，加强五官的绘制。





3 绘制衣服，衣纹线要根据人物身体的结构进行刻画，裙摆位置要显得飘逸。

4 整理画面，擦掉不需要的线条，让画面保持整洁。



整理画面

5 刻画人物的头部，加深眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光，勾勒出头发的大致轮廓，以及帽子上的花边效果，在脸上加些线条代表人物的红晕效果。



6 为人物的头部添加一层阴影，注意头发的阴影要根据头发的走向和光源照射的方向进行绘制，这样可以加深头发的层次感和立体感。



7 刻画人物的衣服，为衣服加上一些可爱的饰品，衣服上褶皱的分布要简单合理，褶皱线要根据身体结构来刻画。



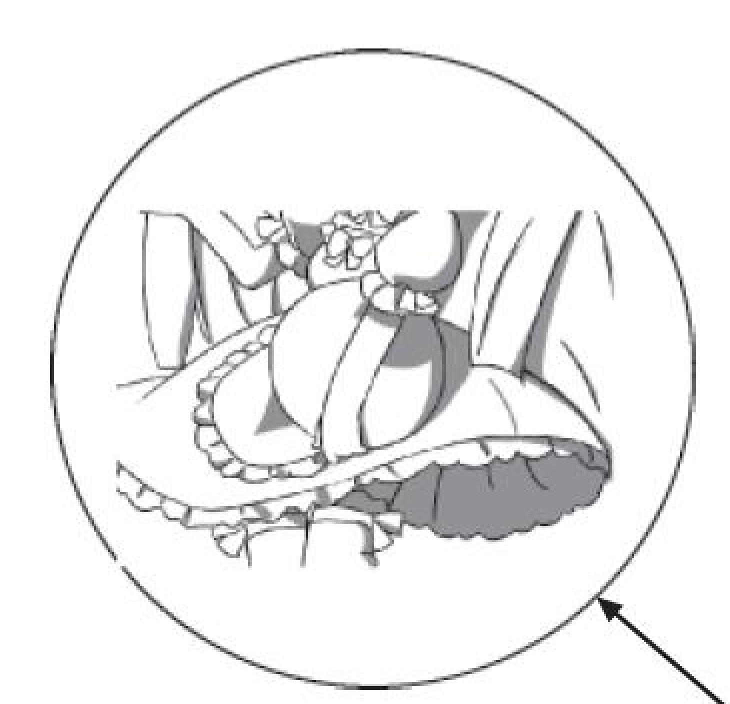
8 在衣服的褶皱处和身体转折处添加一层阴影，裙子内部因为光源的影响，所以阴影会比较多。

9 整理画面，最终效果图完成。一个美丽的Q版女孩，穿着女仆装，边走路边向客人打招呼，喊着“欢迎光临”。



画人物眼睛的时候，注意瞳孔的颜色虽然是黑色，但不要画成全黑，应在眼珠下方加上灰色，留下反光，在眼珠的上方点上高光即可。



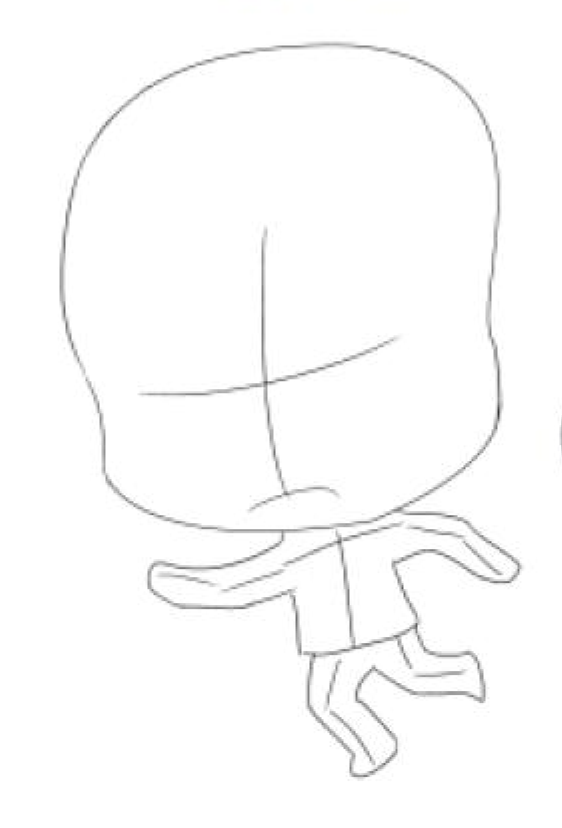


画人物裙摆的时候，注意它前后与人物的脚是有一定距离的，所以这里是一块灰色的阴影部分。

6.2.2　跑步前进

绘制人物跑步时，注意左脚和右脚的动作不能同步，同时与手部的动作要协调。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跑步的姿势，注意人物腿部之间的透视关系和动作变化规律。





2 在上一步的基础上，绘制出人物的头部，注意头发在跑步过程中产生的飘逸感，绘制时线条要流畅。





3 进一步勾勒出人物跑步时的身体动作，两只手一前一后摆动着，突显出人物跑步的速度。



4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，使画面保持整洁。

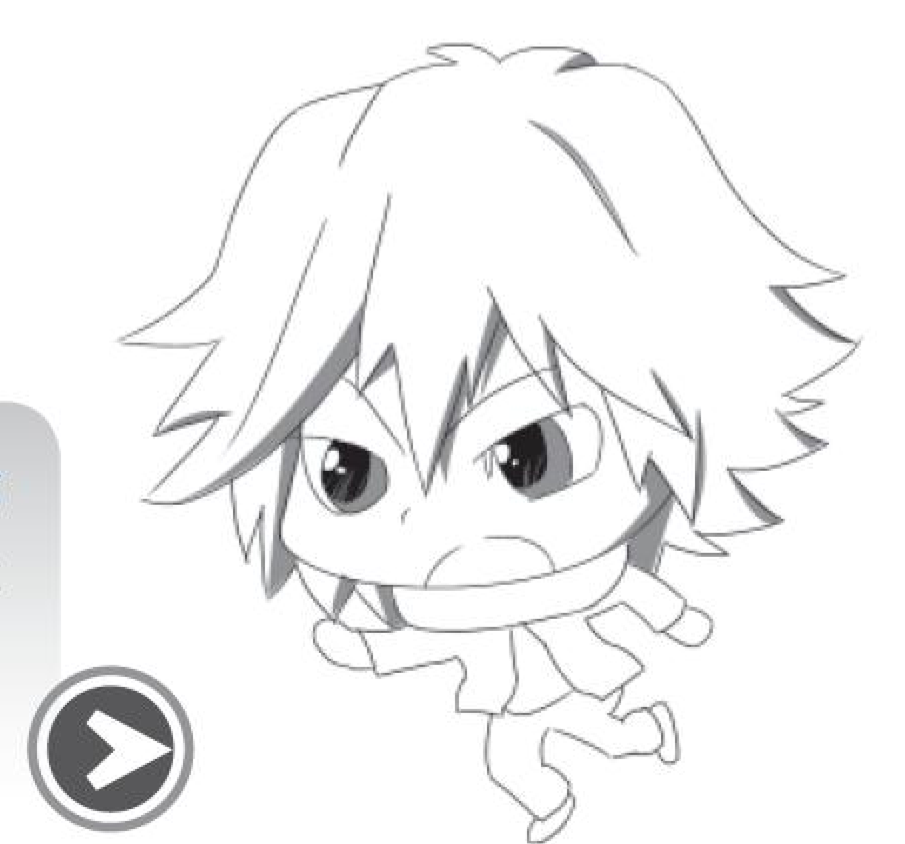


整理画面



5 开始细化人物的头部，注意人物的眼睛要从眼睑开始绘制，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动。





6 为头发添加一层阴影，增强头部的立体感，注意要根据人物头发的走向添加阴影，这样人物才显得自然。



7 为人物的衣服绘制图案线，图案线条要根据衣服的结构来绘制，在衣服部位添加几粒纽扣与几条褶皱效果。





8 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物的动作变化和光源的照射方向进行绘制。

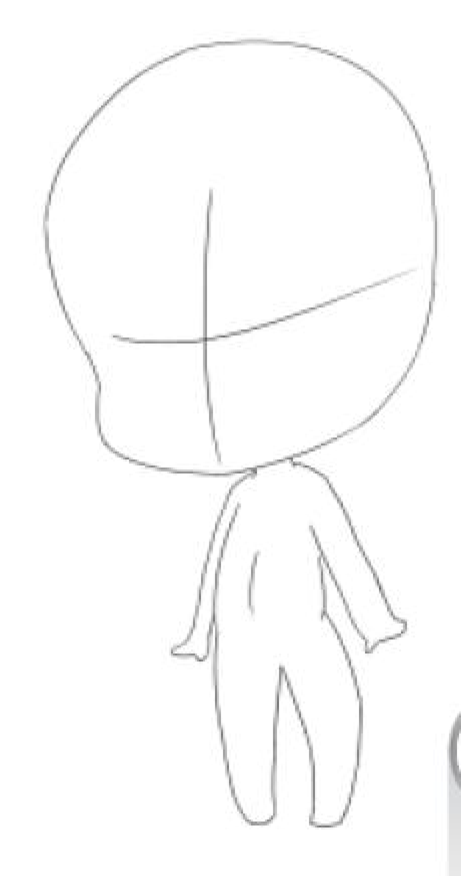
9 整理画面，最终效果图完成。一个跑步前进的小男孩，嘴巴张得很大，让人觉得气喘吁吁，手脚一前一后摆动着，显得人物特别真实。



6.2.3 双脚站立

可爱的Q版少女双脚呈站立姿势，穿着漂亮的蝴蝶结衣服，面向前方。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物站立的姿势，运用流畅的线条绘制出人物双手摆开的动作。





2 绘制出人物的五官和头发，绘制头发时线条要流畅，要有轻重缓急的变化，每一缕头发的方向都不同。





3 在上一步的基础上，绘制人物身体的外形轮廓，注意线条的流畅性。





4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。



整理画面



5 开始刻画人物的头部，为眼睑以及瞳孔填上黑色，注意两只眼睛是望着前方的，人物的神色需要绘制出来。





6 为人物的头部添加一层阴影效果，这样可以增强头发的画面感和立体感，人物也会变得更加生动起来。



7 刻画人物的身体，在衣领部分加上蝴蝶结装饰品，在下方绘制两个衣服口袋，可以衬托出小外套的可爱程度。





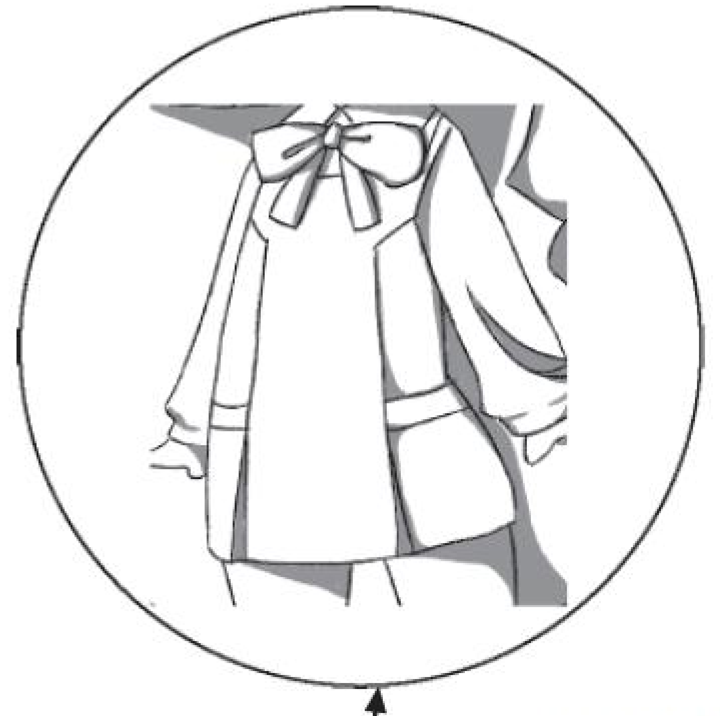
8 为人物身体绘制阴影，绘制时要找准因光源照射所造成的身体暗面，然后刻画阴影即可。



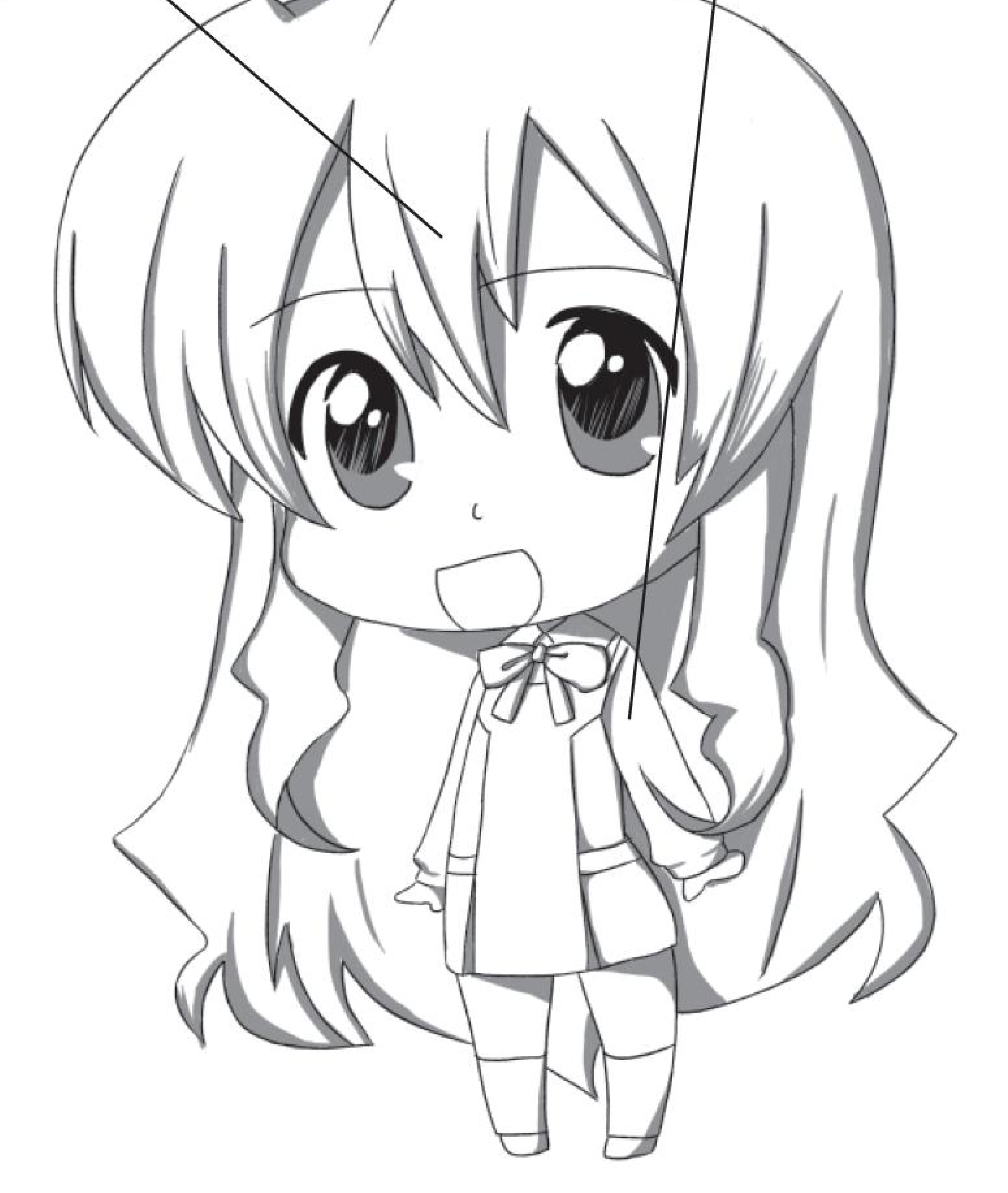
9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个阳光、可爱的Q版女孩绘制完成。



文静女孩的眉毛弧度不能太大，眼睛和眼睑处是挨着的，嘴巴可以呈张开的形状。



绘制Q版女孩时，在衣领上打个蝴蝶结，可以更加突出女孩的娇小、可爱。

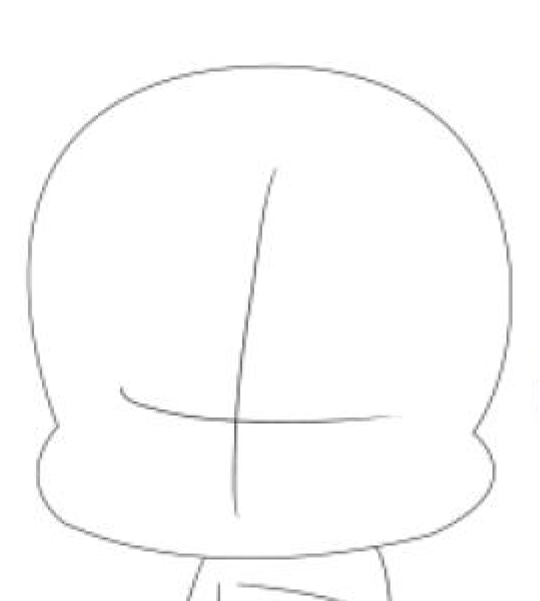


6.2.4　小孩坐地

坐在地上的小孩子，一脸的失落，从动作和眼神的设计上，可以看出小孩的情绪动态。

绘制草图

1　简单地勾勒出人物坐在地上的姿势，运用流畅的线条绘制出人物双手下垂的动作，注意手部的透视关系。







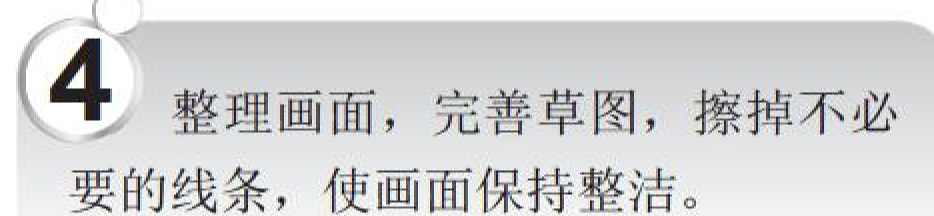
2　绘制出人物的眼睛和头发，人物的头发是属于典型的学生头，只需要用流畅的线条勾勒出来即可。





3　在上一步的基础上，绘制出人物的衣服和脚的外形轮廓。





4　整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，使画面保持整洁。





整理画面



5 开始刻画人物的头部，为眼睑以及瞳孔填上黑色，注意两只眼睛是望着前方的，人物眼神中表露出很不高兴。





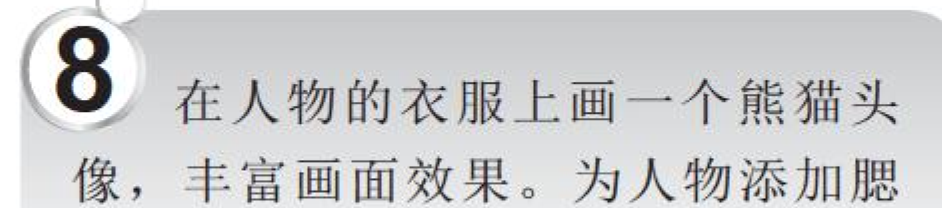
6 为人物的头部添加一层阴影效果，注意背光面的阴影会多一些，给嘴巴内也添上少许阴影，突显人物的立体感。





7 为人物的身体绘制阴影，绘制时要找准因光源照射所造成的身体暗面，然后刻画阴影即可。





8 在人物的衣服上画一个熊猫头像，丰富画面效果。为人物添加腮红，让人物看上去更加可爱。





9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个小孩坐地上，一脸委屈的表情，眼泪都快要流出来了，绘制这种Q版人物时，动作和表情一定要搭配得当，这样才能显得更加真实。



绘制委屈的Q版人物时，其眼睛的绘制非常重要，眼中要饱含泪水，这样才能更形象地将人物描绘出来。



为人物的衣服添加阴影，可以使人物看上去更加有立体感，绘制衣服上的熊猫图案时，注意透视效果要正确，因为手臂挡住了视线的原因，有部分图案是没有显示完整的。



6.2.5 淑女坐凳

淑女是指在仪表、举止和行为习惯上有独具特色魅力的女孩。在绘制Q版淑女的整体形象时，动作不宜太过夸张，画面应该比较柔美。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物坐凳的姿势，注意人体的动作结构，两脚并拢，两手交叉摆放。





2 在上一步的基础上，绘制出人物的头部，头发要根据人物头部的结构来绘制，绘制时线条要流畅。





3 进一步勾勒出人物身体和衣服的大体轮廓，注意服装上的细节刻画，以及脚下的鞋子部分。



4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，使画面保持整洁。

整理画面



5 开始细化人物的头部，注意人物的眼睛要从眼睑开始绘制，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动。





6 为头发和发箍添加一层阴影，以增加头发的层次感和立体感，让头发更加飘逸。





7 增加人物衣服褶皱上的细节线条，绘制裙子的细节时，线条要流畅，这样才能体现出服装的高贵。

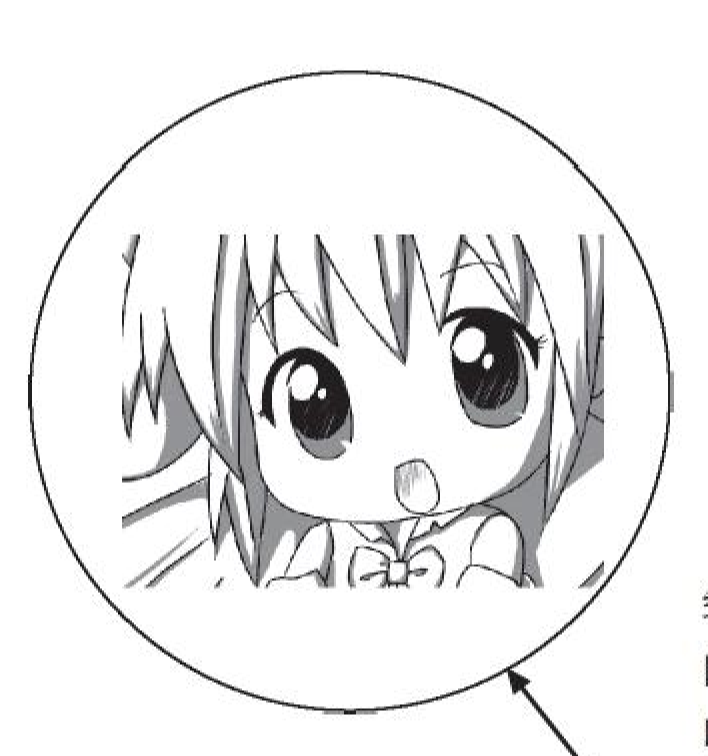




8 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物的动作变化和光源的照射方向绘制。



9 整理画面，最终效果图完成。一个漂亮的淑女穿着带有蝴蝶结的衣服，优雅地坐在凳子上，显得特别高贵。



绘制眼睛时，瞳孔的颜色不是黑黑的一片，要点上高光效果，人物的嘴巴是张开的，脸部后面的头发投影会比较多。

绘制人物的两只手时，为了拉开中间的距离感，因此加了一层阴影，突显人物的立体感。

6.2.6　开心跳跃

绘制人物跳跃的动作时，注意人物跳姿的基本动态，抓住人物跳跃的身体特征。

绘制草图



1　勾勒出人物跳跃的动作，注意脚是弯曲的，一只手往上举起，另一只手臂呈弯曲形状。



2　在上一步的基础上，绘制人物的眼睛，注意人物表情的刻画。绘制头发时注意头发因为跳跃而产生的飘逸感。







3　绘制衣服的大体样式，注意举起手的姿势和脚部弯曲的动态效果。



4　整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。





整理画面



5 开始刻画人物的眼睛，为眼睑和瞳孔填上黑色，点上高光，细化人物的头发，根据头发的生长方向绘制。





6 为人物的头部添加一层阴影效果，抓住跳跃时头发的特征，随着头发的走向和光线绘制。



7 对衣服的整体效果进行细致的刻画，在手臂转折的位置添加多条褶皱效果，使衣服看上去更加具有立体感。





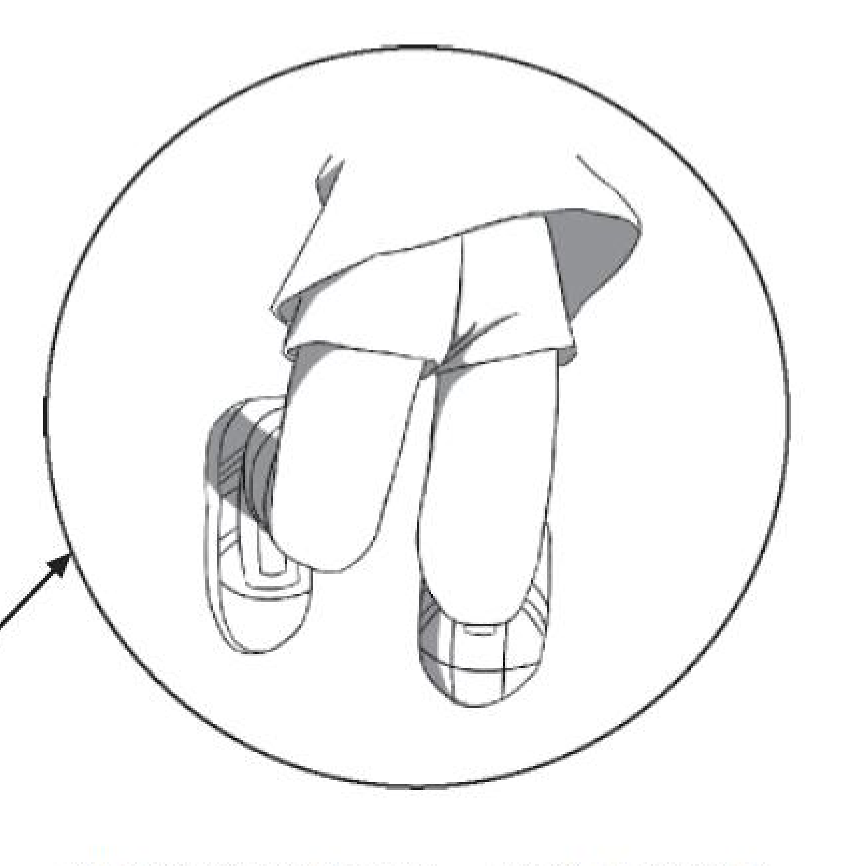
8 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物跳跃起来的动作变化进行添加。



9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个跳跃的Q版人物展现在眼前，手部的动作与阴影的绘制，丰富了画面效果，增强了人物的立体感。



刻画人物跳跃的动作时，注意头发与额头之间的空间关系，线条要流畅，加强五官的绘制，通过眼睛的绘制加强面部表情，丰富画面效果，根据光源的照射，绘制眼睛的高光部分。

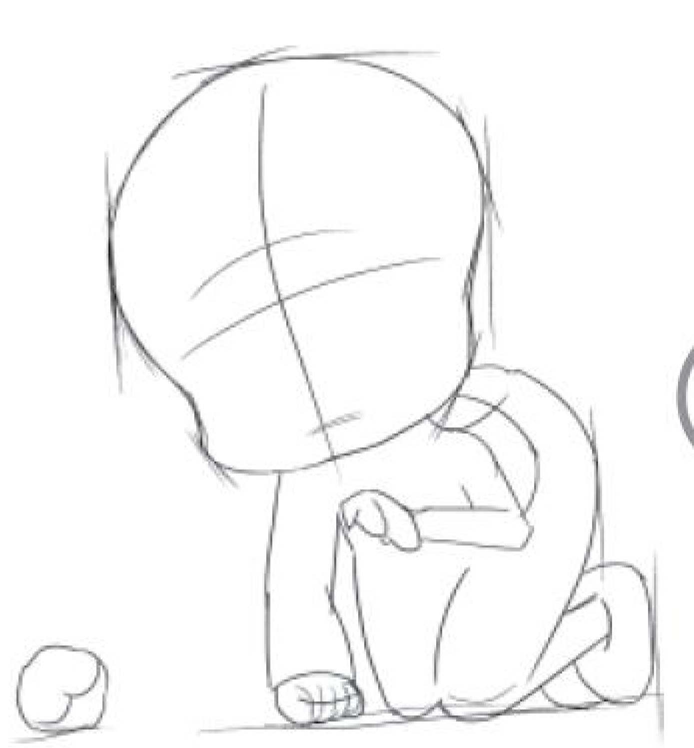


衣服飘起来的时候，里面是有阴影的，这样是为了拉开衣服和身体之间的空间感，在绘制大腿和裤子的阴影时，也要突出裤子和大腿的层次感。

6.2.7 嘴吃东西

在绘制拿东西吃的小孩时，手部和嘴部的动作要表现出来，画面要生动、形象。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物双膝跪地的动作，注意人物动作要协调，人体的透视变化要正确。





2 绘制头发时要注意头发的生长走向，头发线条要流畅，要有轻重缓急的变化性，每一缕头发的走向都不同。



3 在上一步的基础上绘制出人物的衣裙，绘制衣裙时注意配合人物的动作姿势来绘制。



4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。





整理画面



5 绘制人物的眼睛，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动，给头发添加一层阴影，增强人物立体感。





6 刻画人物的衣服，围巾的条纹要有虚实变化，袖子的条纹要随着衣服的褶皱效果进行绘制。



7 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物的动作变化和光源的照射方向进行绘制。





8 根据光源照射的方向，在地面上绘制一层阴影，增强人物的立体感，丰富画面效果。

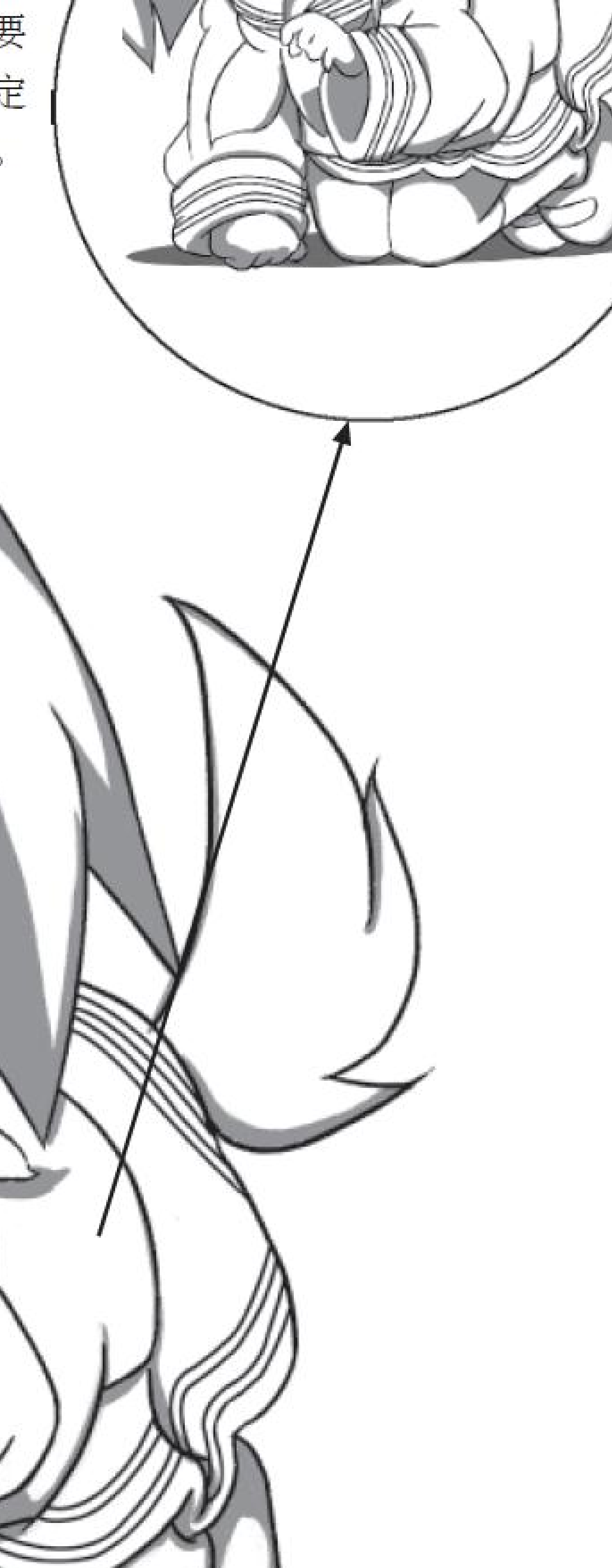


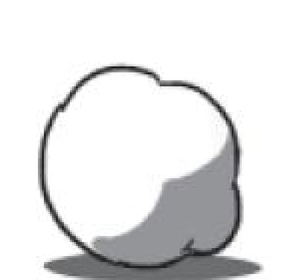


9 整理画面，擦去多余线条，最终效果图完成。跪在地上的小女孩的神态和衣服是画面的重要部分，刻画时一定要注意透视关系的准确性及人物的神态一定要生动、形象。

画人物眼睛的时候，注意瞳孔的颜色虽然是黑色，但不要画成全黑，应在眼珠下方加上灰色，然后点上高光即可。

在画脚和裙子的部分时，一定要把握线条的流畅性，线条的交叉关系一定要画清楚，裙子和脚的空间一定要拉开，阴影效果一定要确定光源的方向然后再上阴影。





第7章 道具服饰绘制技法

为了让Q版人物的服饰更加有趣，可以为其添加各式各样的道具。不同的道具起着不同的作用，例如可以提升可爱度的饰品使人物更具生活气息，体现人物青春感或是突出角色的奇幻特点等。对于Q版人物的服饰，有各种各样的表现方式，如休闲的生活装、可爱的动物装、活泼的皮卡丘装以及清纯的学生装等，根据不同的剧情或画面，会展示出不同的服饰效果。本章主要为读者介绍Q版道具与服饰的设计技法。

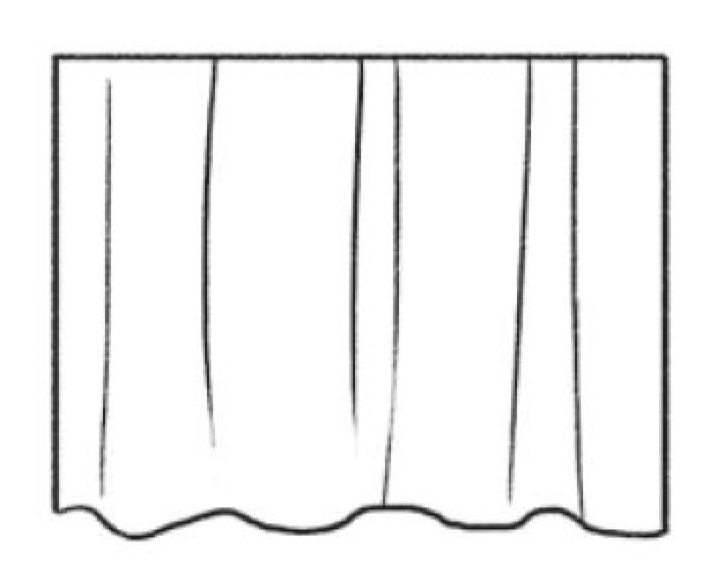




7.1 Q版褶皱服饰的画法

Q版漫画人物服饰的绘制是漫画绘制中很重要的一部分，服装不仅能表现出人物的美丽，还在很大程度上决定着人物的职业、身份和年龄，只有掌握了各种服装的画法，才能创造出更加生动有性格的Q版人物。

各种褶皱效果通常是由物体的运动产生的，它会根据物体的动作变化而变化。褶皱效果不仅体现在人物的服饰上，还体现在各种物体和道具上。



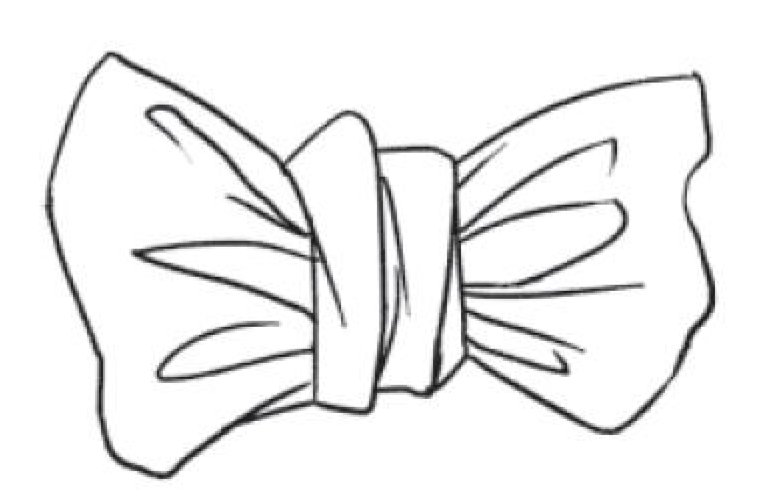
布料受引力的影响，自然垂直，形成较均匀的下垂褶皱。



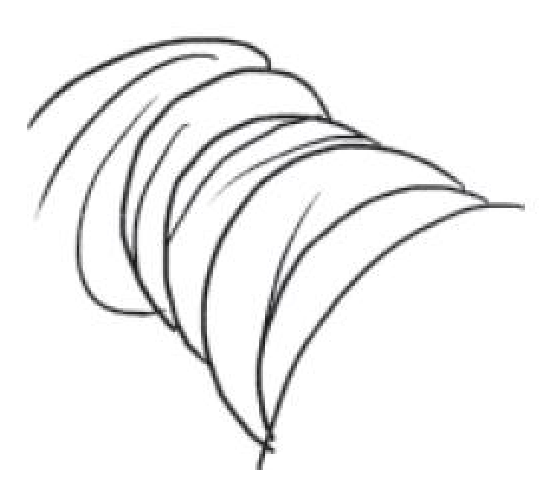
布料某一点受力，形成八字形褶皱。



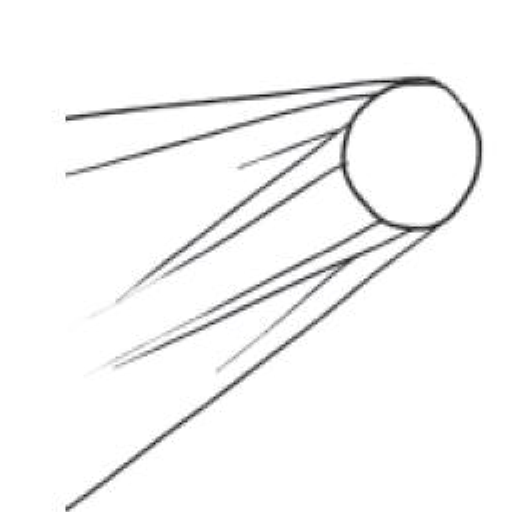
布料自然地覆盖在物体上，会根据物体结构而形成覆盖褶皱。



布料被捆绑而形成的聚集褶皱。



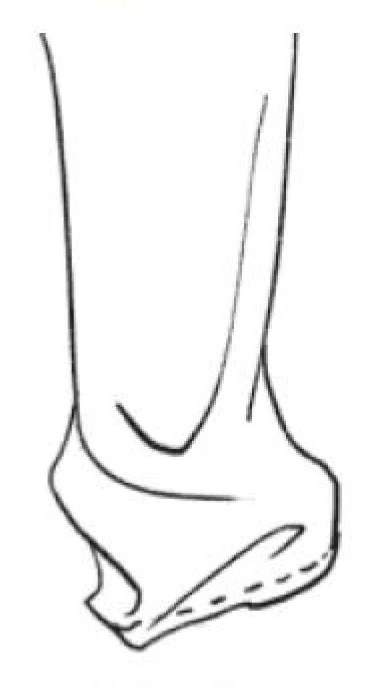
布料被不断重叠而形成的叠加褶皱。



布料的一边被强力拉伸而形成的直线褶皱。



布料下垂被阻而形成的堆积褶皱。



布料由人体腿部弯曲而形成的弯曲褶皱。



布料由人体结构变化而形成的跟随褶皱。

褶皱的种类很多，不同的画师有不同的画法，但只有掌握了基本的绘制步骤，不断地练习，对褶皱的绘制自然胸有成竹。

绘制草图

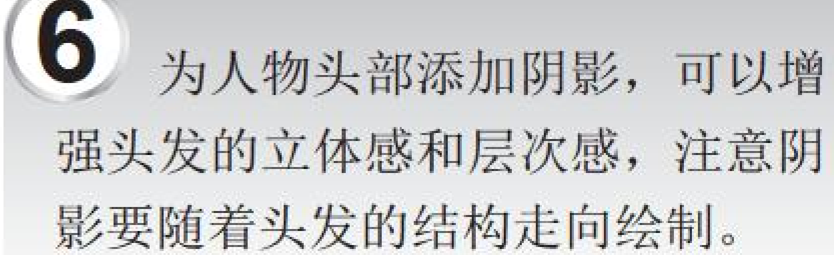


整理画面



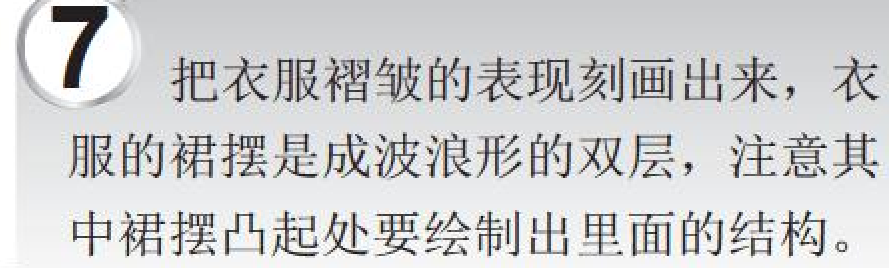
5 刻画出人物的眼睛，为人物的双马尾辫和发饰加上线条细节，注意画面中头发褶皱的表现。





6 为人物头部添加阴影，可以增强头发的立体感和层次感，注意阴影要随着头发的结构走向绘制。





7 把衣服褶皱的表现刻画出来，衣服的裙摆是成波浪形的双层，注意其中裙摆凸起处要绘制出里面的结构。



8 为人物的身体和衣服绘制阴影，绘制时要根据人物身体的结构和衣服的褶皱刻画。





9 整理画面，最终效果图完成。穿着百褶公主裙的少女高兴地坐着，脸上惊讶的表情，好像发现了什么新奇的东西。



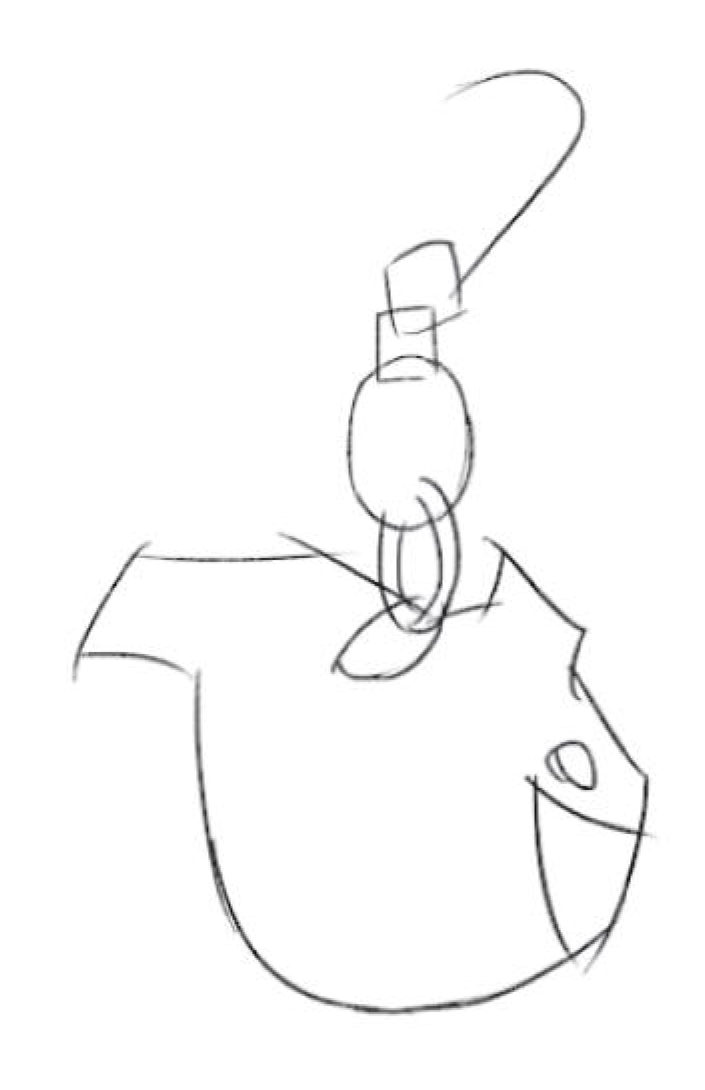
7.2 绘制Q版饰品和道具

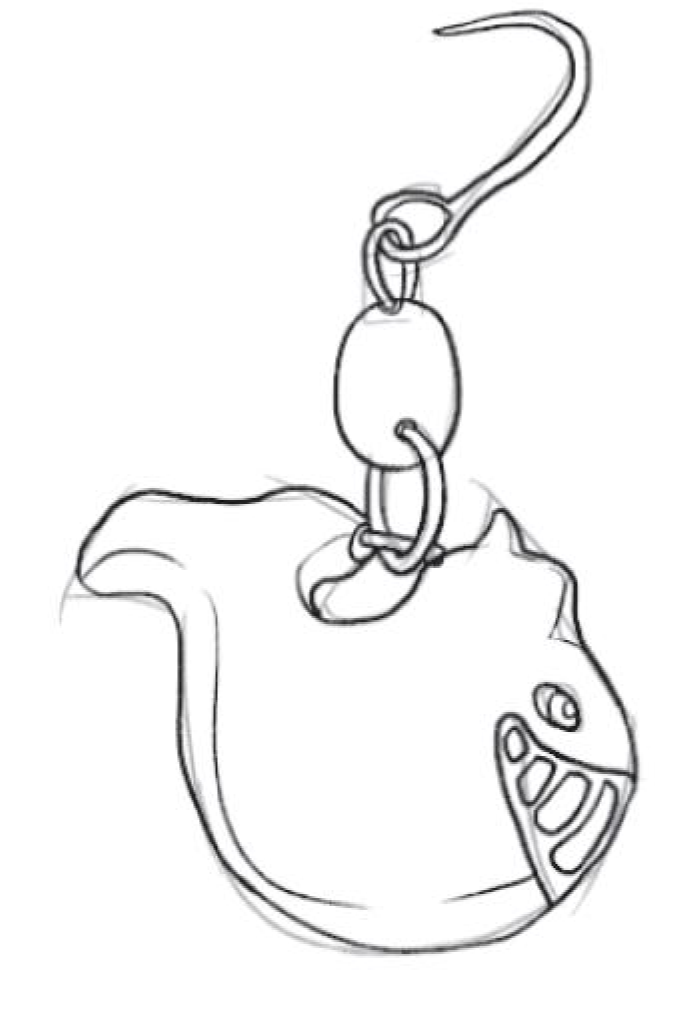
Q版的装饰品和道具，往往能使画面更加可爱，又体现着活跃的气氛，使画面的层次更加丰富，饰品和道具是装饰画面的最佳元素。

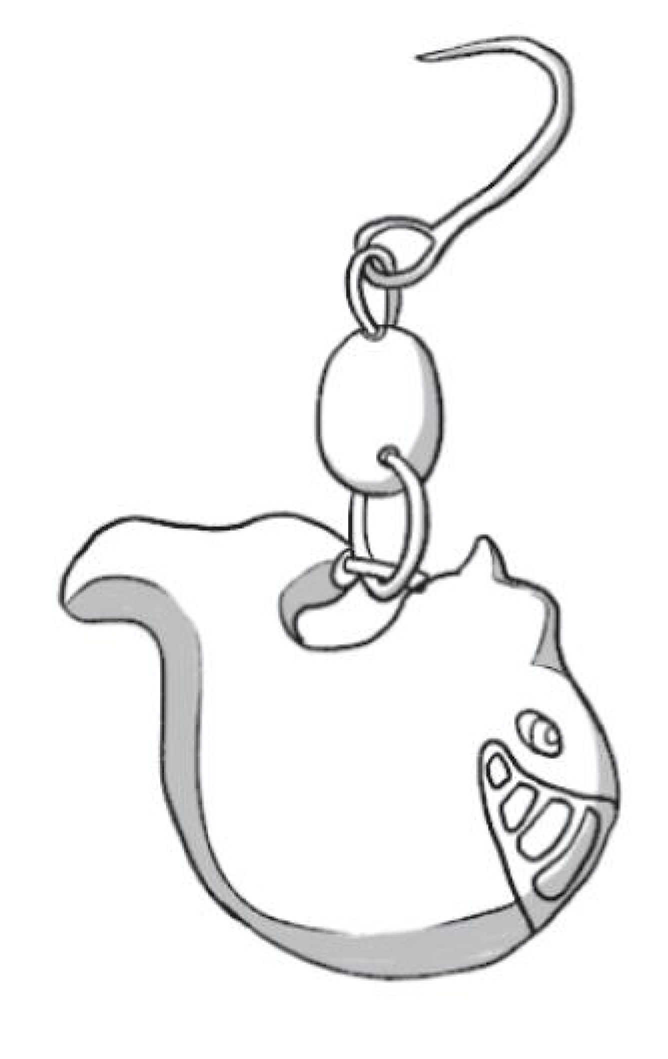
7.2.1 可爱饰品

可爱的饰品有很多种，这些往往是在平凡普通的事物上加以夸张变化而来的。

例一







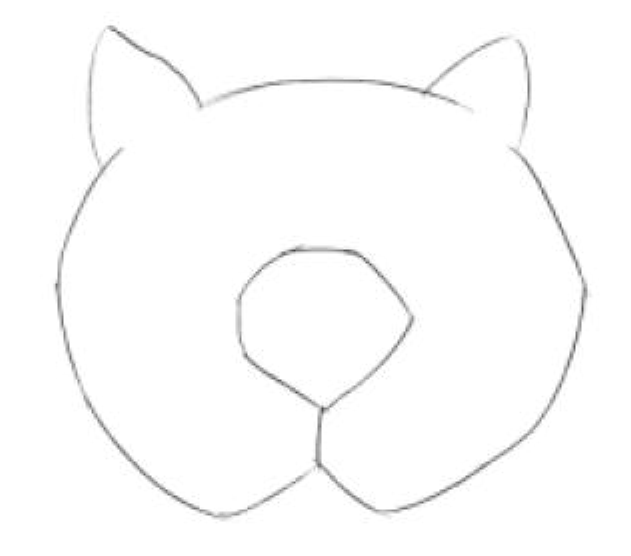
1 首先用线条简单地勾勒出鲨鱼吊坠的大体轮廓。

2 用流畅的线条刻画出鲨鱼吊坠的嘴和身体部分。

3 添加阴影，丰富画面层次，让画面空间感更强。



例二





1 用线条勾勒出猪形枕头的外形，整体为圆形。

2 用流畅的线条刻画出枕头和耳朵的结构。

3 添加阴影，注意阴影要随着物体结构进行刻画。

例三





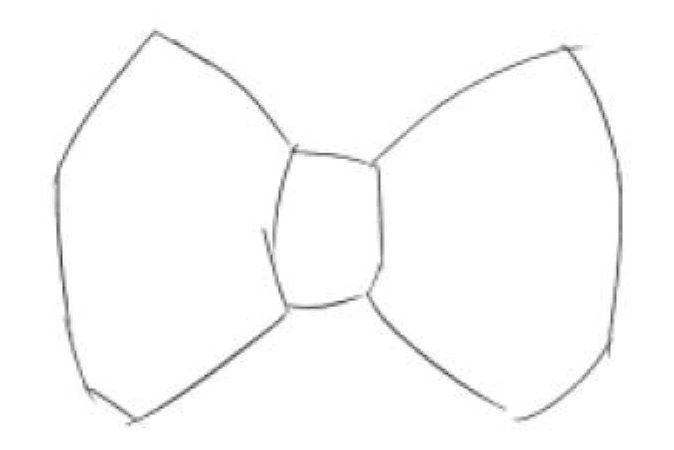
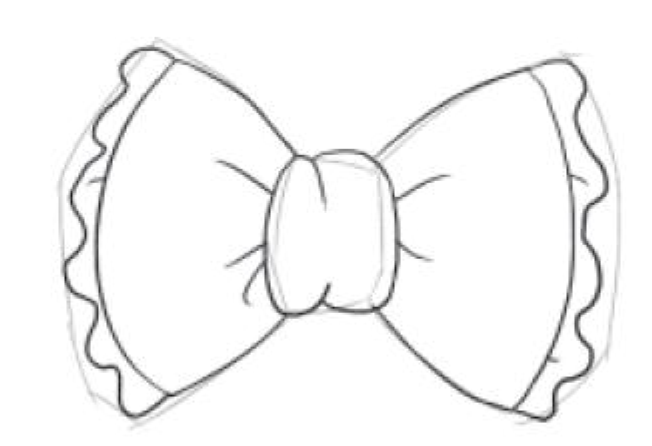
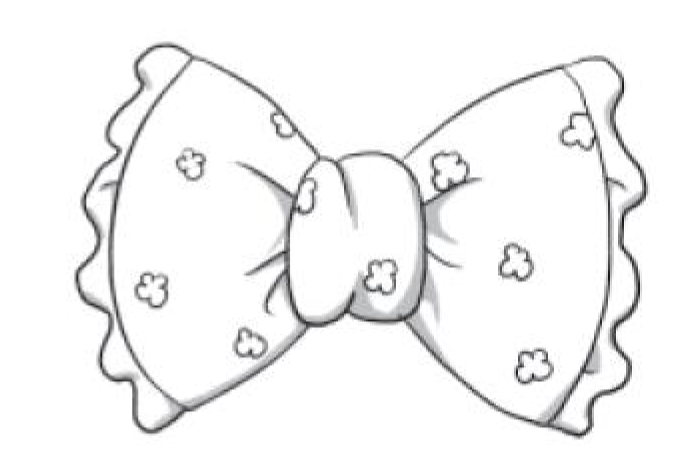
1 首先用线条勾勒出小红花头饰的大小比例和位置。

2 在花朵上绘制出两只小兔子来增强画面的可爱度。

3 为头饰添加些许阴影，让画面更加生动。



例四

1 首先简单地勾勒出蝴蝶结头饰的大体轮廓，确定具位置和比例。

2 刻画出蝴蝶结头饰的结构线，注意画面褶皱表现，Q版物体褶皱不宜太多。

3 为蝴蝶结头饰的褶皱处添加阴影，绘制上花朵，使画面层次更加丰富。

例五



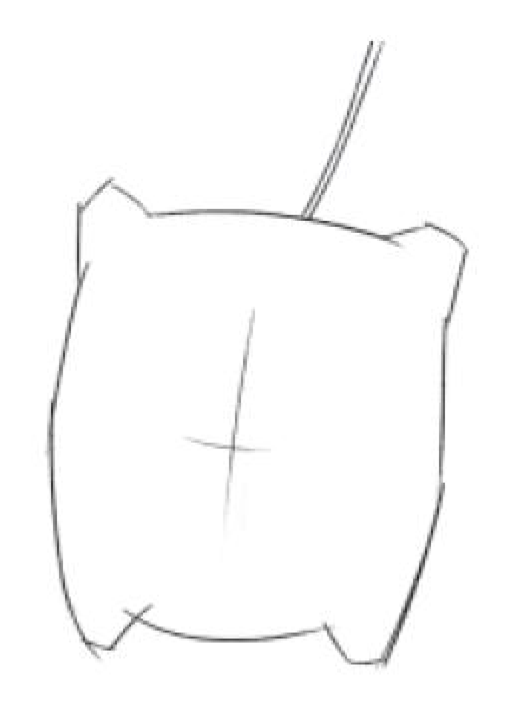


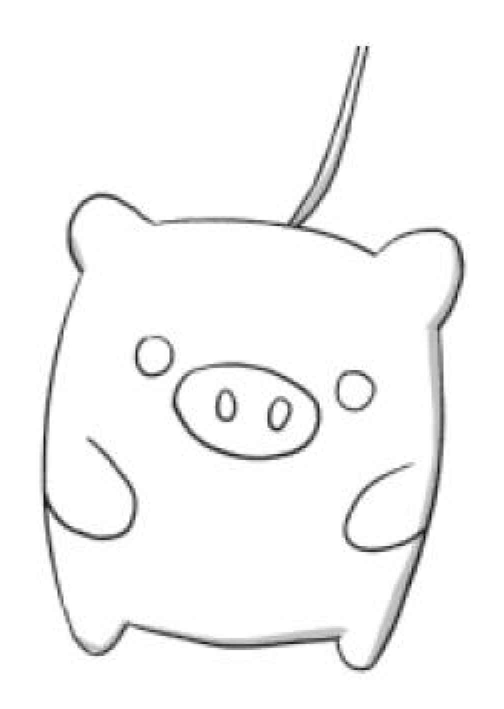
1 首先简单地勾勒出唐老鸭饰品的外形轮廓，整体呈一个吊坠的形式。

2 刻画出唐老鸭的五官和身体，眼睛要大，嘴成扁圆形，抓住唐老鸭的特点。

3 绘制阴影，因为唐老鸭饰品比较薄，所以只需在边缘处绘制少量的阴影。

例六





1 首先简单地用线条勾勒出猪吊坠的外形轮廓，大体呈一个方形架构。

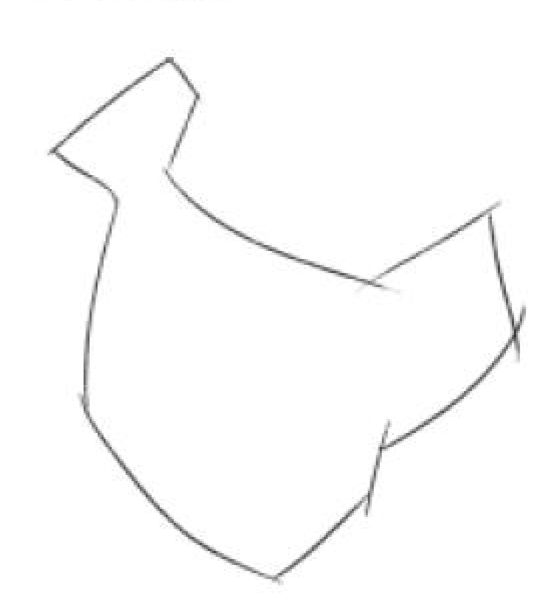
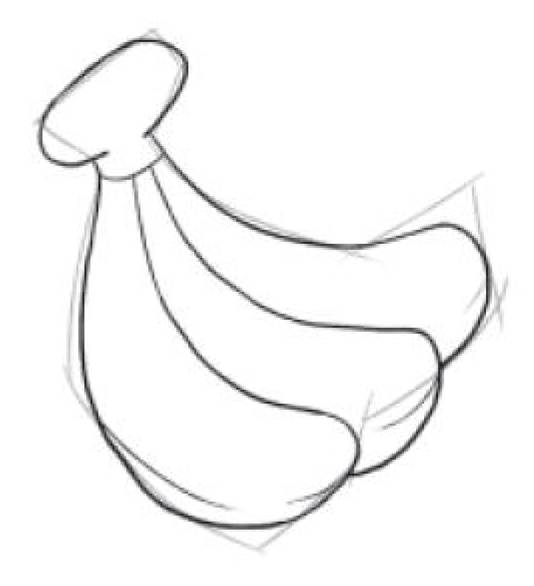
2 刻画出猪吊坠的结构线，注意猪的最大特征为大鼻子上面有两个鼻孔。

3 擦掉多余的线条，添加阴影，阴影要随着猪吊坠的结构线进行刻画。

7.2.2　Q版食物

Q版食物是Q版漫画组成的一部分，其中也有着丰富多彩的变化。

例一

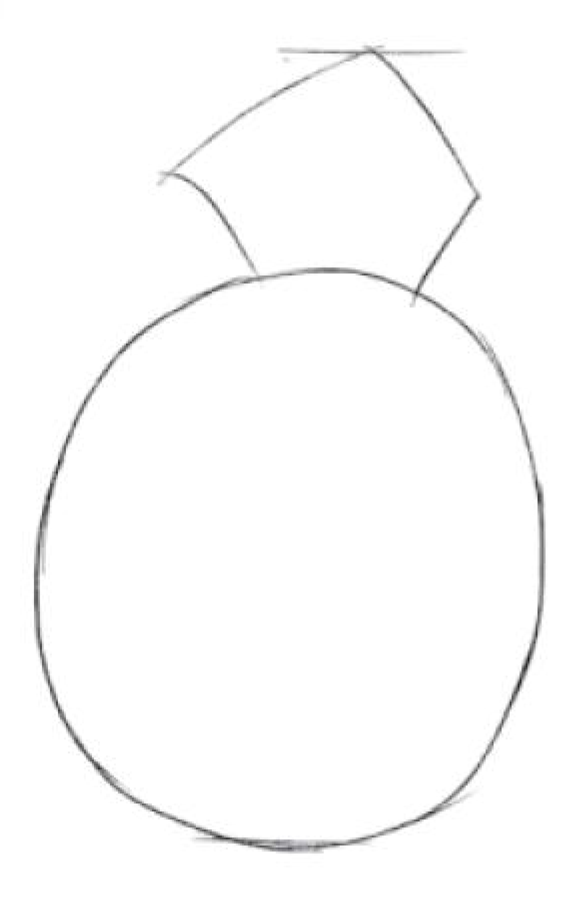
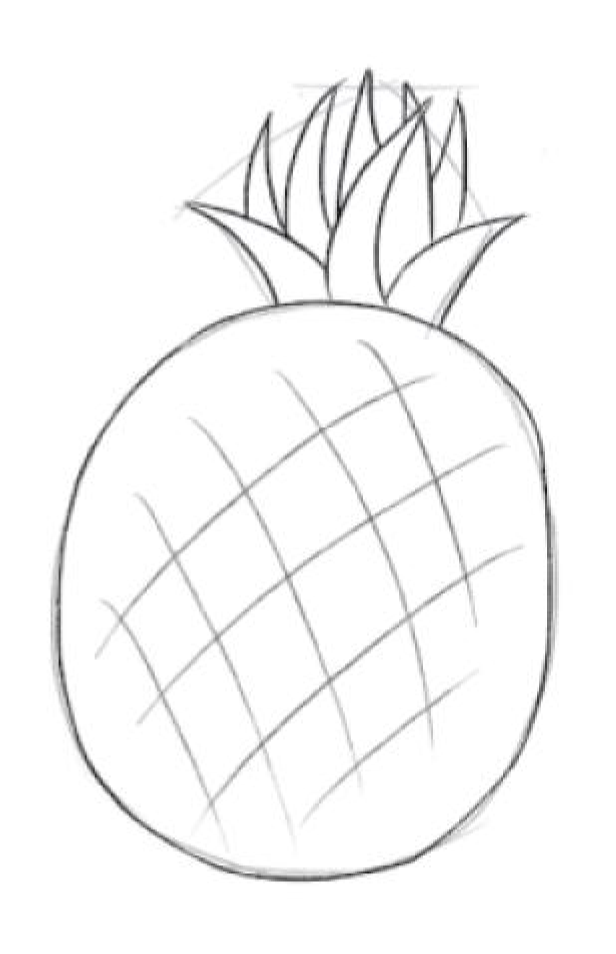
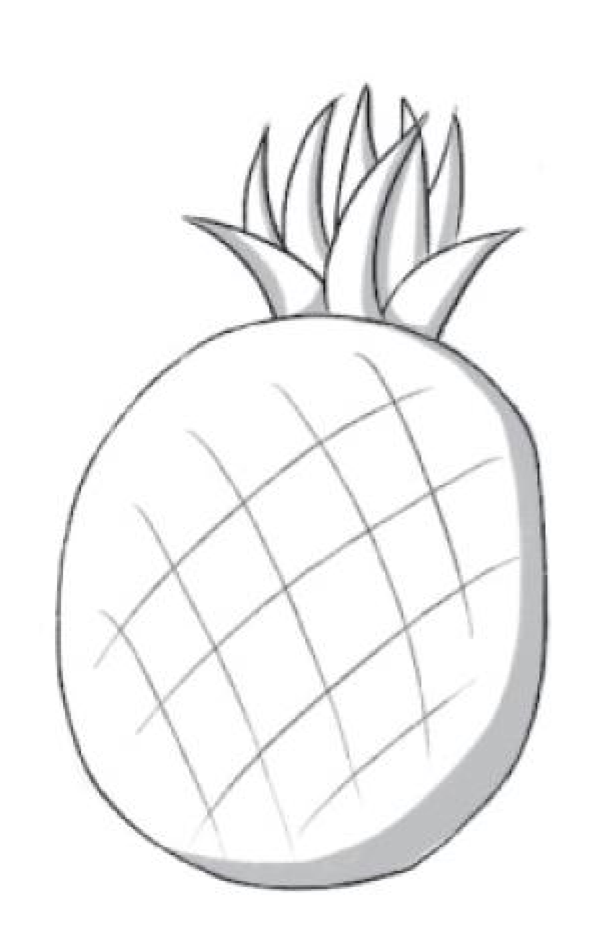




1 首先简单地勾勒出香蕉的整体外形轮廓，注意线条要流畅。

2 用流畅的线条刻画出香蕉的结构，注意圆滑香蕉的轮廓线，保持画面的简洁。

3 擦掉草图上多余的线条，添加阴影，根据光源照射的方向绘制阴影，整理画面。

例二

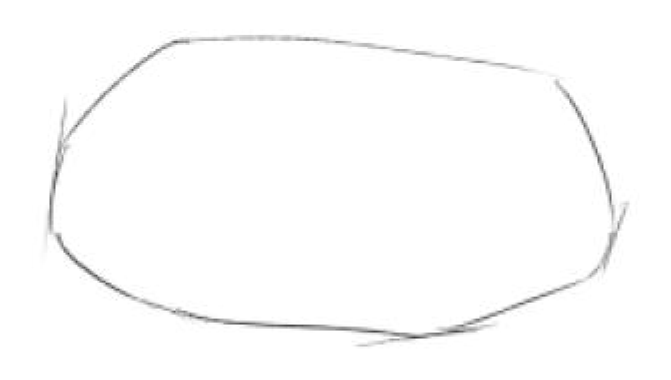
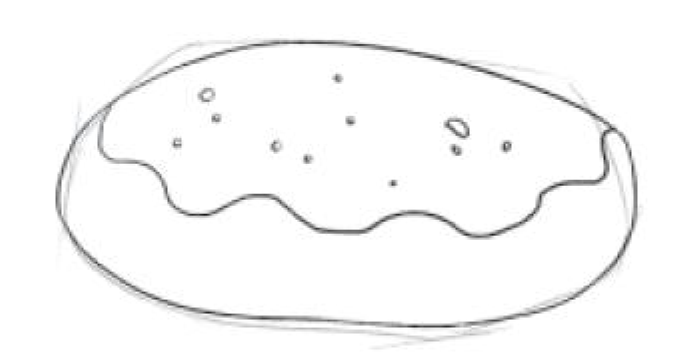
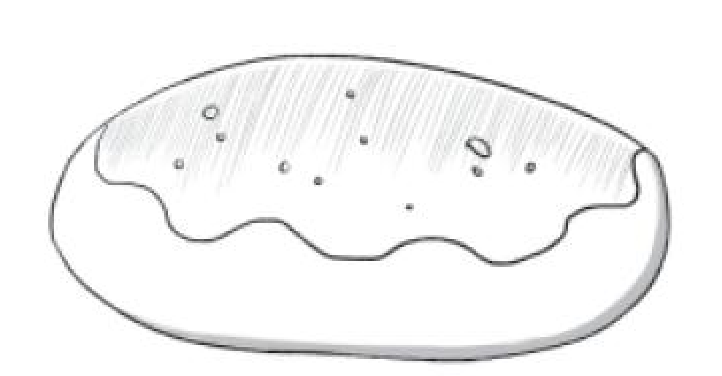




1 首先简单地勾勒出菠萝的外形轮廓，菠萝整个呈椭圆形，注意叶子的轮廓。

2 用流畅的线条刻画出菠萝的外形，菠萝的凸起部分可以用简单的交叉线刻画。

3 擦掉草图上多余的线条，在菠萝的背光面使添加阴影，让画面更加充实。

例三

1 首先简单地勾勒出面包的外形，大致呈一个简单的椭圆形。

2 用流畅的线条勾勒出面包的外形，添加上奶油和瓜子，丰富画面。

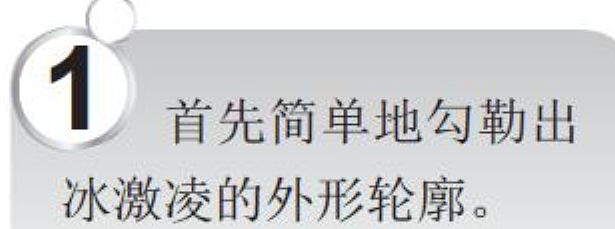
3 擦掉草图上多余的线条，添加阴影，在面包表面铺上一层线条，让画面更加生动、形象。

例四









1 首先简单地勾勒出冰激凌的外形轮廓。

2 为奶酪和外壳加上小瓜子和条纹线，丰富画面。

3 擦掉草图上多余的线条，在冰激凌的背光面添加少量的阴影。

例五







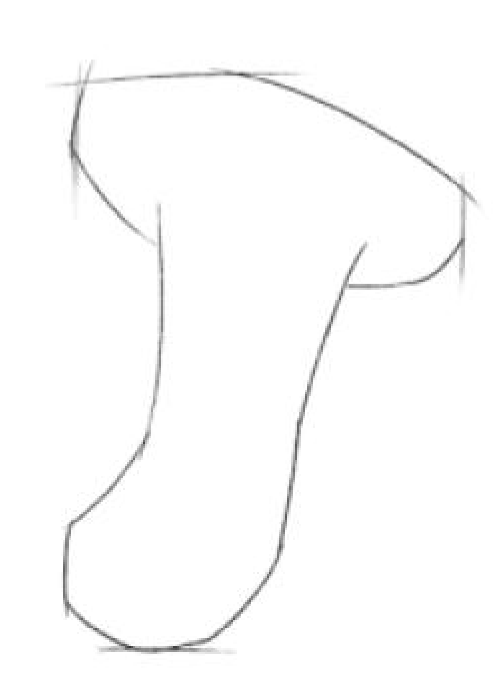
1 首先简单地勾勒出洋葱的外形轮廓，确定洋葱的大小比例。

2 根据草图，用流畅的线条刻画出洋葱的大体结构。

3 擦掉草图上多余的线条，添加阴影，为洋葱加上可爱的表情。



例六







1 首先简单地勾勒出蘑菇的外形，蘑菇的外形像伞一样。

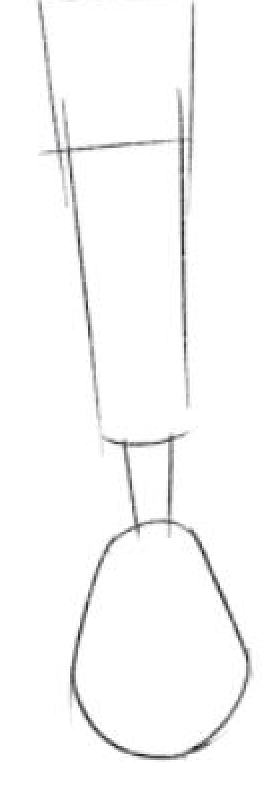
2 用流畅的线条刻画出蘑菇的结构，为蘑菇加上细节。

3 擦掉草图上多余的线条，添加阴影，添加可爱的表情动作。

7.2.3 Q版餐具

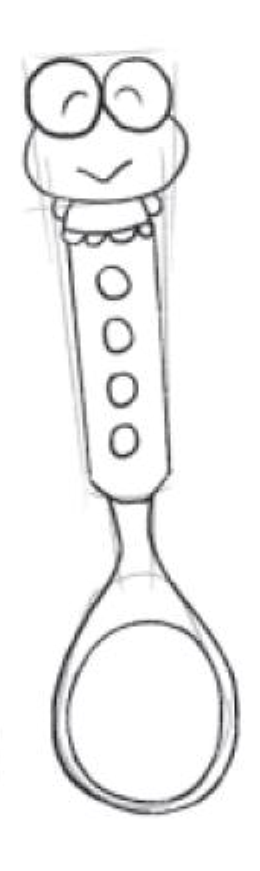
Q版餐具是Q版漫画组成的一部分，其中也有着丰富多彩的变化。

例一



1 首先用简单的线条勾勒出勺子的外形轮廓。



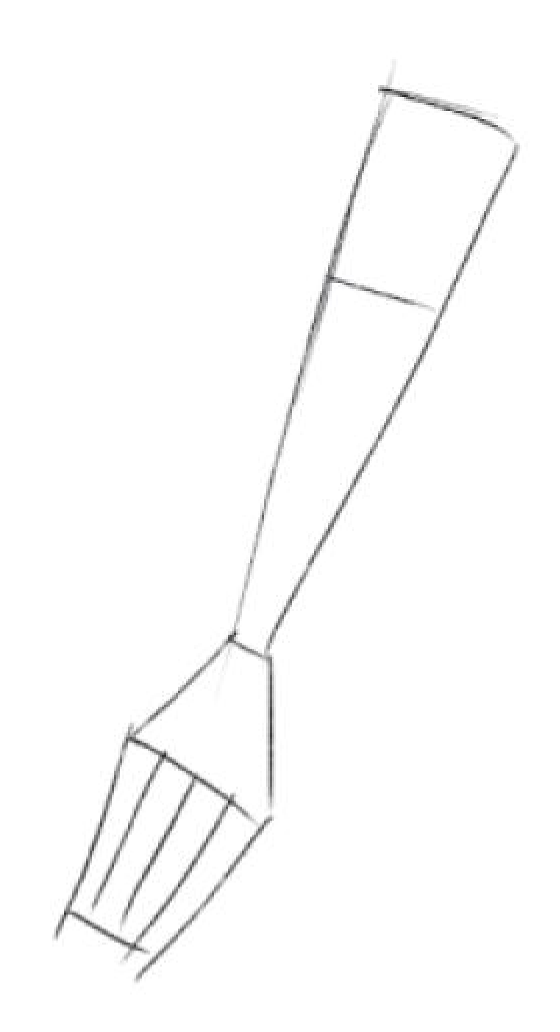


2 圆滑勺子的边角，刻画出勺子的结构与动物图像。



3 擦掉草图上多余的线条，添加阴影，体现出勺子的厚度。

例二





1 首先用简单的线条勾勒出叉子的外形轮廓。

2 在叉子上加上简单的动物图形，使画面更加生动。

3 擦掉草图上多余的线条，因为叉子比较薄，添加少量的阴影。

例三





1 首先用简单的线条勾勒出杯子的外形轮廓。

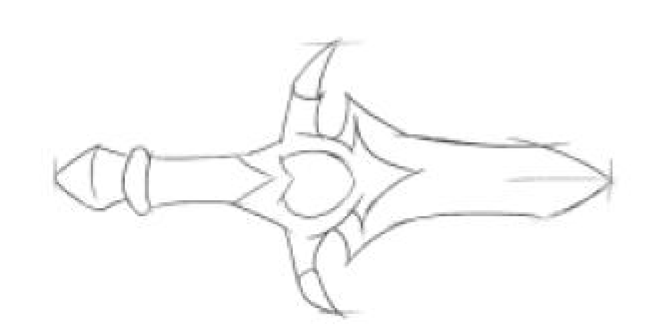
2 绘制出杯子的结构，可以添加可爱的图案。

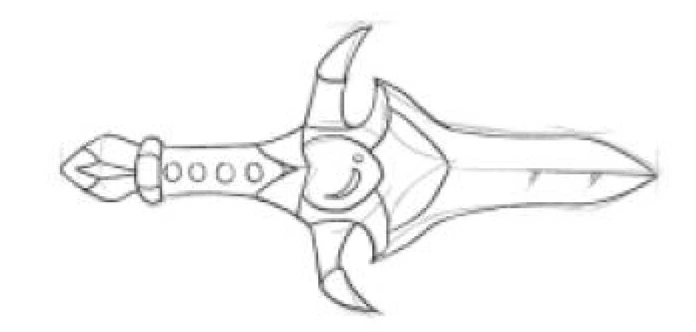
3 擦掉草图上多余的线条，阴影要随着光源照射的方向进行绘制。

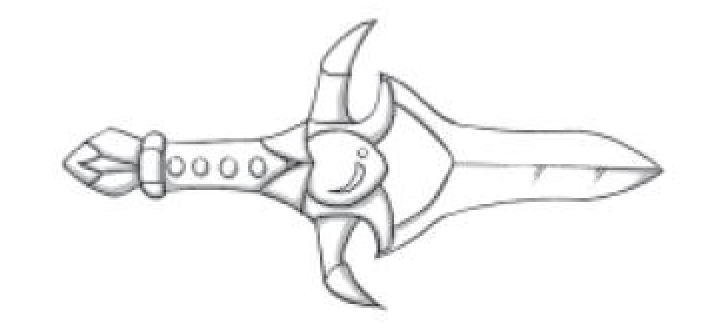
7.2.4 Q版武器

武器，往往表现着杀戮，但Q版武器却总是处处透出趣味性。

例一







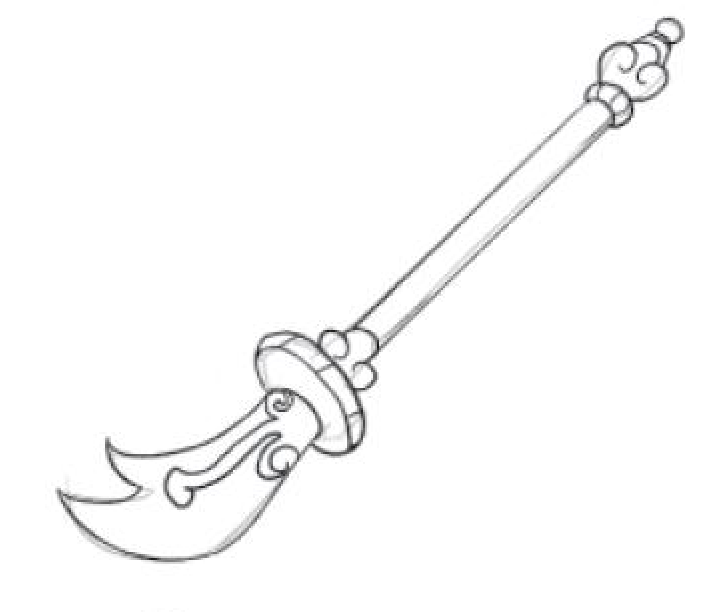
1 剑是Q版中常见的武器，什么样的都有，我们可以大胆地发挥想象，进行绘制。首先简单地勾勒出剑的外形，可以给它多加一些尖角以增强锐利度。

2 在上一步的基础上，用流畅的线条刻画出剑的外形和内部结构，在剑把上加上一些宝石来增强华丽度，别忘了在剑锋上用直线表现出剑刃的质感。

3 最后添加一层阴影，阴影要根据剑的结构以及光源照射的方向进行绘制，这样才会显得画面的自然和真实。

例二







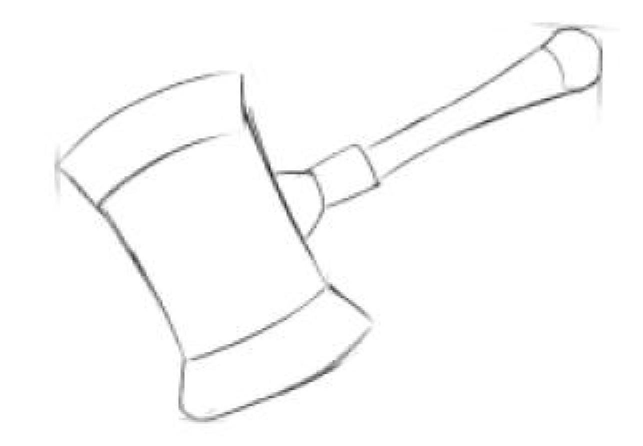
1 大刀总让人感觉到充满霸气，可以大胆地把它绘制成可爱的样子。首先，缩短比例，加粗刀身，简单地勾勒出大刀的外形轮廓，让人感觉它短短的、胖胖的。

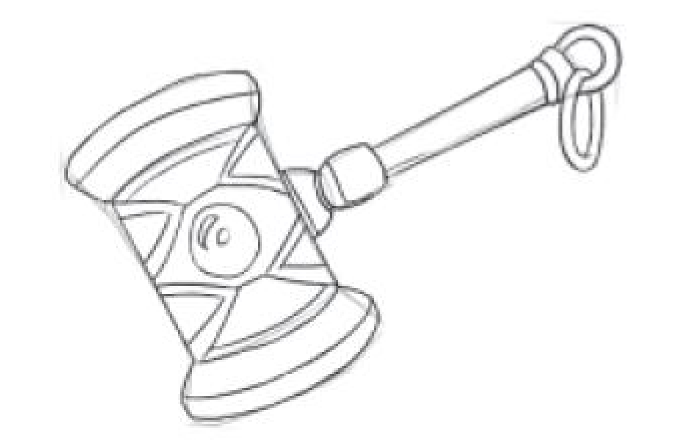
2 在上一步的基础上，用流畅的线条刻画出大刀的外形和内部的结构，给刀刃和刀身添加简单、圆润的花纹，让大刀增加华丽程度，减弱锐利度。

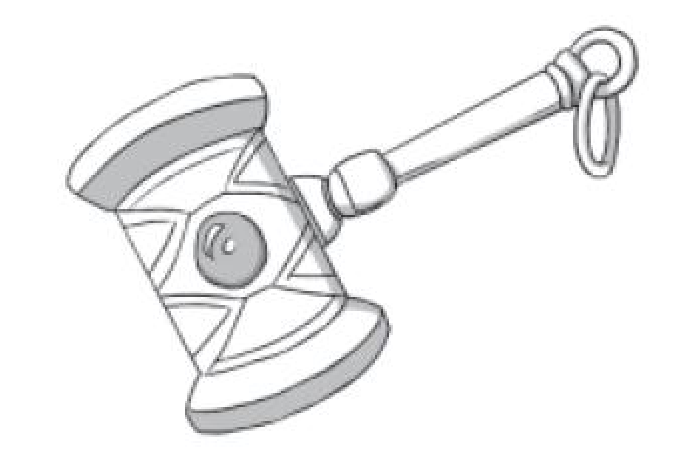
3 最后，擦去多余的线条，根据大刀的结构，在适当的位置上加上一层阴影，刀刃处很薄，几乎没有阴影，刻画时需要注意大刀的结构和造型。



例三





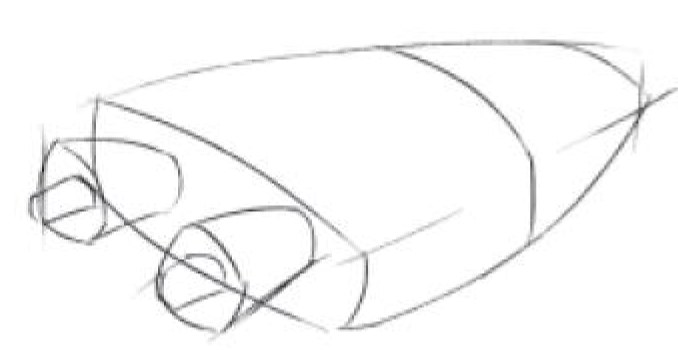


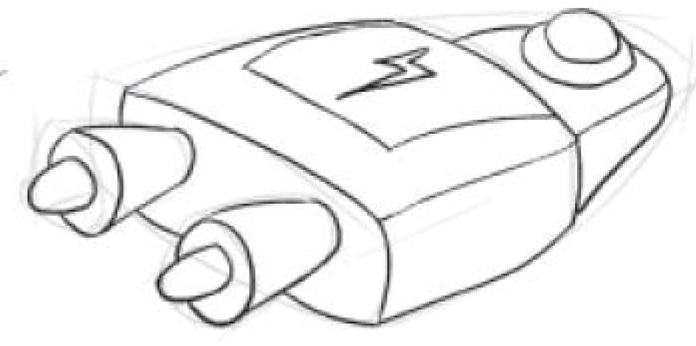
1 大锤给人的感觉很笨重，它也是常见的Q版武器。首先简单地勾勒出大锤的外形轮廓，注意大锤的具体结构。

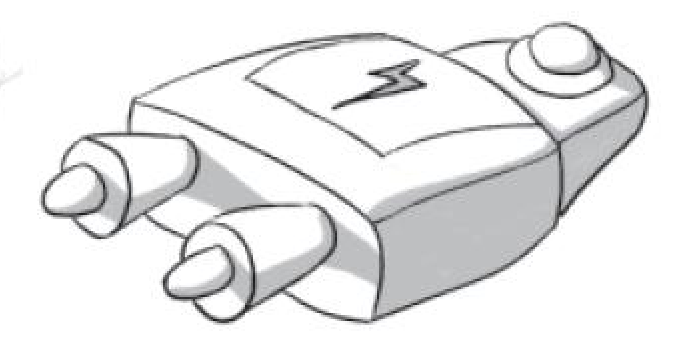
2 用流畅的线条刻画出大锤的外形和内部结构后，为锤身加上简单的花纹，在把手处绘制出吊着的铁圈，增加画面的趣味性。

3 最后，擦去草图上多余的线条，为大锤添加一层阴影，给玻璃球添加一层色块，留出高光部分，让画面整体显得更加华丽、精致。

例四







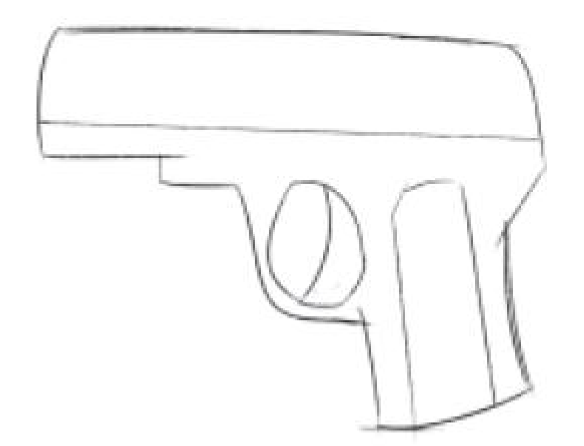
1 电击枪在Q版漫画中也是比较常见的一种武器。首先简单地勾勒出电击枪的外形和轮廓，绘制时注意电击枪的大体结构。

2 用流畅的线条刻画出电机枪的外形和内部结构，在电机枪的背面绘制一道闪电样式的图案，使画面更加真实。

3 整理画面，添加一层阴影，阴影要随着物体的结构在背光面进行绘制与添加，这样画面才会显得自然、真实。



例五







1 手枪是Q版漫画中常见的武器。首先用线条简单地勾勒出手枪的外形，绘制时要注意缩短手枪的真实长度，简化手枪的外部轮廓。

2 在上一步的基础上，用流畅的线条刻画出手枪的外形和内部结构，圆滑手枪的菱角部分，用简单的圆形表现出枪上的凸起部分。

3 为手枪添加一层阴影，注意阴影要随着枪身的结构找准背光面，然后再进行添加和刻画，让手枪的画面和层次感更强。

例六







1 手雷是现代战争类武器，在Q版漫画中也是比较常见的一种武器。首先简单地勾勒出手雷的外形轮廓，整体呈椭圆形。

2 用流畅的线条刻画出手雷的外形和内部结构，圆滑手雷的菱角部分，雷身的块状凸起可以用简单的方形来表现。

3 为手雷的背光面添加一层阴影，丰富画面的层次感，加强画面的空间感，使绘制出来的手雷更加形象、生动。

7.3　绘制Q版人物的服饰

不同的人穿着不同的服装会表现出不同的形象和个性，本节将学习Q版人物常见服装的绘制技法，其中包括生活装、动物装、皮卡丘装和学生装。

7.3.1　Q版生活装

生活中，各种服装多种多样，其中简单的生活装往往能表现出人物的朴实、温婉。

绘制草图





整理画面

5 刻画人物的头部从眼睛开始，加深人物眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光，勾勒出头发的大致轮廓，注意阴影轮廓要随着头发的结构刻画。







6 为人物的头部添加一层阴影，注意头发的阴影要根据头发的走向和光源照射的方向进行绘制，这样可以加深头发的层次感和立体感。

7 刻画人物的衣服，要注意其中人物腰部与胯部褶皱的表现为堆积褶皱和直线褶皱的绘制，充满了生活气息。







8 在衣服的褶皱处和身体转折处添加一层阴影，颈部因为人物头部挡住光源的影响，所以阴影会比较多。

9 整理画面，最终效果图完成。生活装的表现很简单、随意，加上人物自信的动作，能让人感觉到深深的朴实和舒适感。



由于人物是侧立站着的，此时脸部会产生透视关系，人物的左耳会全部显示出来，而右耳被头发挡住，只显示一个大概的轮廓，绘制时要注意这种透视关系。

人物腰部的褶皱因人体结构，会形成堆积起来褶皱，胯部褶皱则由于双腿分开，向两边拉伸成直线状的褶皱，绘制时要注意这一点。

7.3.2 Q版动物装

在Q版动漫中，动物装一般都显得宽大、肥厚，处处表现出人物可爱的一面。

绘制草图



1 简单地勾勒出人物站立双手抬起的动态姿势，站立时要有脚踏实地感。





2 绘制出人物头部的五官、刘海和帽子的样式，帽子是猫科动物的样式。



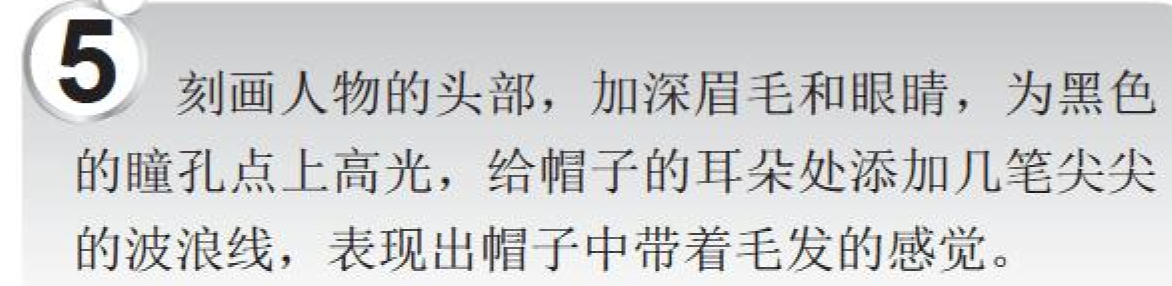
3 绘制出人物衣服的样式，动物装要绘制得比较宽大，这样才显得可爱。



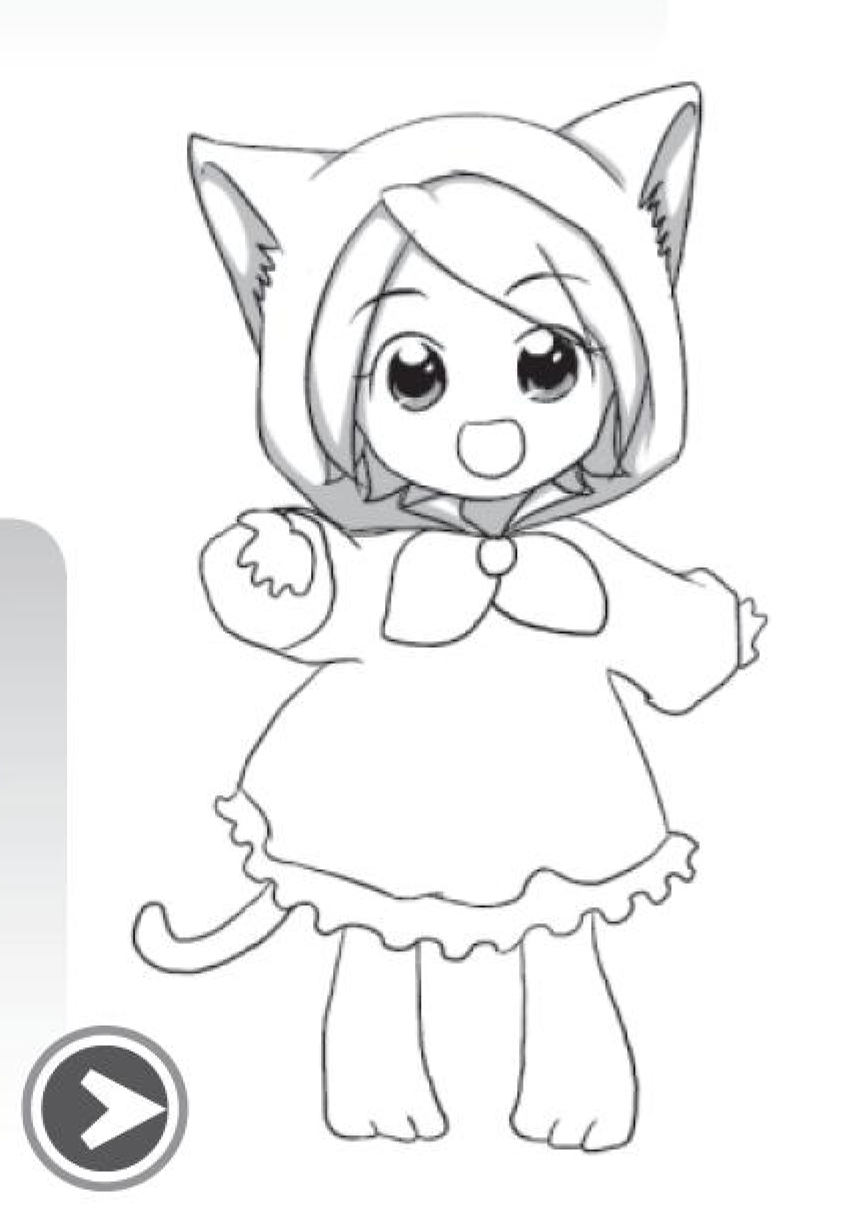


4 整理画面，完善草图，擦掉不需要的线条，使画面保持整洁。

整理画面



5 刻画人物的头部，加深眉毛和眼睛，为黑色的瞳孔点上高光，给帽子的耳朵处添加几笔尖尖的波浪线，表现出帽子中带着毛发的感觉。



6 为人物的头部添加一层阴影，阴影要随着头部结构进行刻画，注意头颈部位前后是有距离的，属于背光面，所以该处的阴影面积会多一些。

7 刻画出人物衣服的细节，因为微风吹拂的关系，胸部以下大的褶皱会呈现稍稍向左摆动的姿态。



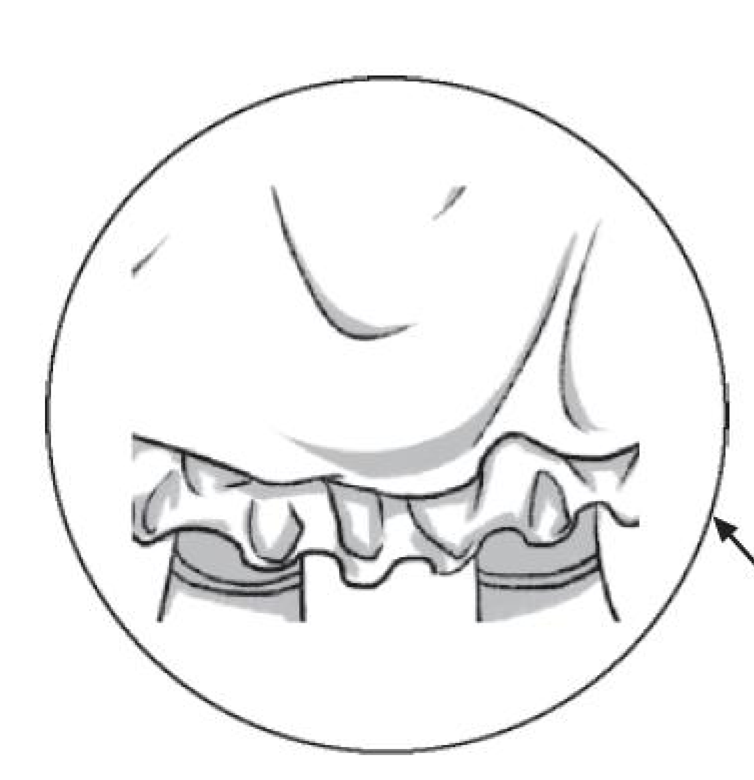


8 为人物衣服添加阴影，阴影要随着褶皱和衣服的结构进行刻画，裙摆处和腿部是有距离的，此时的阴影要多一些。



9 整理画面，最终效果图完成。动物装总能表现出人物最可爱的一面，非常适合Q版幼儿的穿着。

这里注意手的透视关系，因为手臂前伸，只能看到手掌和圆圆的袖筒的正面，以及少量的手臂透视效果。





阴影的绘制要抓住人物的结构和褶皱进行刻画，同时也要注意光源的方向，否则会显得不自然。

7.3.3 Q版皮卡丘装

在Q版动漫中，皮卡丘装是魔幻类型的衣服，它的成名来自于日本动漫宠物小精灵。

绘制草图





整理画面

5 刻画出人物的眼睛，大概勾勒出人物刘海的阴影位置，可以让头发的层次感更强，勾勒出帽子上皮卡丘眼珠和色块区域的轮廓，丰富画面。

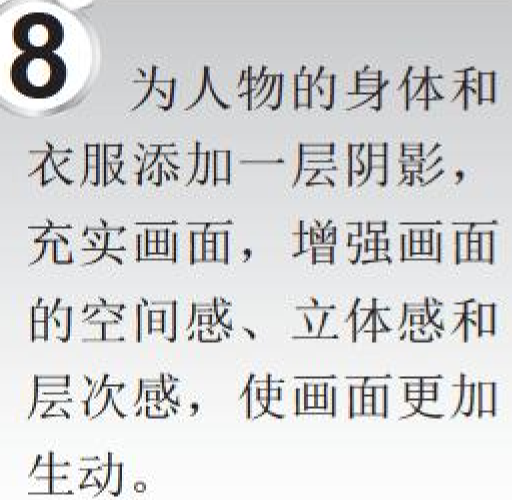




6 在帽耳的下方绘制一层阴影，在脑后以及下方颈部的背光面绘制一层阴影，在帽子的色块区域添加线条，让头部画面更加生动。

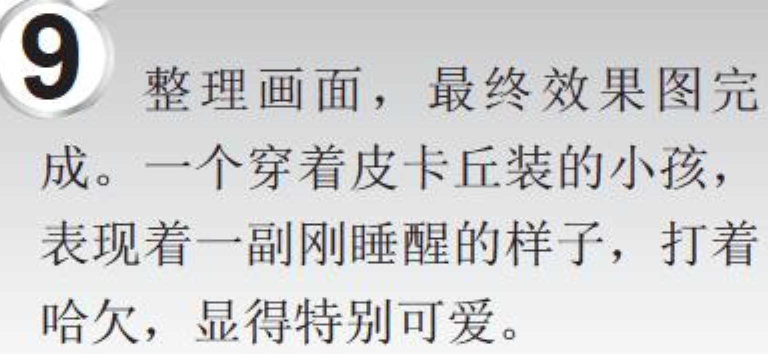


7 细画人物身体，衣服比较厚实，褶皱不宜刻画太多，身体中间部位的褶皱要根据人物身体的结构进行刻画。



8 为人物的身体和衣服添加一层阴影，充实画面，增强画面的空间感、立体感和层次感，使画面更加生动。





9 整理画面，最终效果图完成。一个穿着皮卡丘装的小孩，表现着一副刚睡醒的样子，打着哈欠，显得特别可爱。

绘制刘海时，要注意其中的层次变化，前面挡住了后面，而刘海与帽子间也是有距离的，因为光源照射的影响，会产生一整块的暗面。

因为手部的透视关系，手的整体效果会显得很短。因为画面中的是幼儿，因此幼儿无手掌的具体表现，用大概的轮廓代替即可。



7.3.4 Q版学生装

在Q版动漫中，学生装是动漫中广泛出现的一种服装类型，它适合各种形象的塑造。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物两只脚并拢的站姿。



2 绘制出人物的五官和头发的样式，因为是侧面，左眼和右眼的大小会不一样。



3 绘制人物身体和衣服的样式，颈部的蝴蝶结和裙摆的折叠效果都要绘制出来。

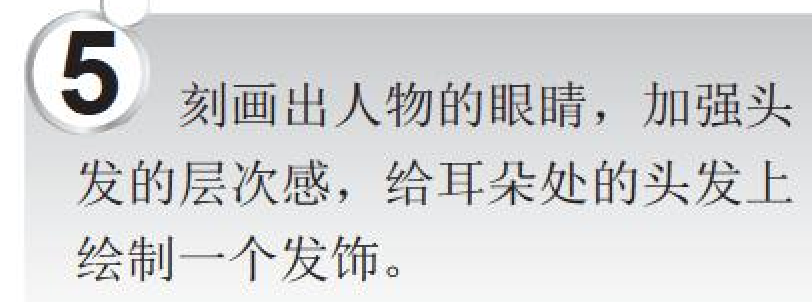


4 整理画面，完善草图，擦掉不需要的线条，使画面保持整洁。





整理画面



5 刻画出人物的眼睛，加强头发的层次感，给耳朵处的头发上绘制一个发饰。





6 为头发绘制阴影，阴影要根据每缕头发的走向绘制，注意光源的方向。





7 绘制出人物胸前和手臂上的扣子，绘制出腿部的袜子，让衣裙更加精致。





8 配合头部，适当地在人体转折处和衣服的褶皱处添加阴影，增强画面立体感。





9 整理画面，最终效果图完成。一个穿着学生装的女孩，文静地站着，双手交叉摆放，显得特别娇小、可爱。



头发的阴影要随着头发生长的走向进行绘制，线条要流畅，要有虚实变化，这样会使头发看起来更加自然、柔美。



Q版人物的腿部，由于脚太小，可以大胆地用简单的圆柱体来表现，不用刻画脚的细节部分，而且幼儿的脚无脚趾表现。

第8章

角色性格绘制技法

随着时代的发展，Q版人物角色受到了不同年龄层人们的喜爱，可爱、唯美的Q版画面，新颖又有朝气。Q版人物的性格可以通过丰富的表情和动作表达，细致的表情和夸张的肢体语言，可以突出人物的性格特征。本章主要为读者介绍Q版人物角色与人物性格的设计，角色设计包括大头美少女、吉他少女、小猫女以及吹笛少女等；性格设计包括安静型、可爱型、调皮型以及害羞型，希望读者可以熟练掌握本章内容。





8.1 Q版人物角色设计

如今Q版角色造型已经成为动画艺术的重要表现手法之一，这种缩短比例、五官夸张的造型，赋予了角色更强的亲和力和趣味性，其可爱机灵的鲜明个性，更容易被大众接受。

8.1.1 大头的美少女

可爱的大头美女是标准的两头身高Q版人物，绘画时注意头发和衣服的画法。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的身体姿势，整体呈倒梯形，注意人物为两头身高。





2 绘制人物的五官和头发，注意线条要流畅、自然，头发的走向要根据头部的结构绘制。





3 将裙子的轮廓线条勾勒出来，绘制时注意服装的褶皱线条要流畅、整齐。





4 整理画面，擦掉多余的线条，让整个画面保持整洁、干净。



整理画面



5 细化人物的头部，加深眼睑，绘制头发的细节，加强头发的层次感，为人物脸上绘制出简单的圆圈表示红晕。





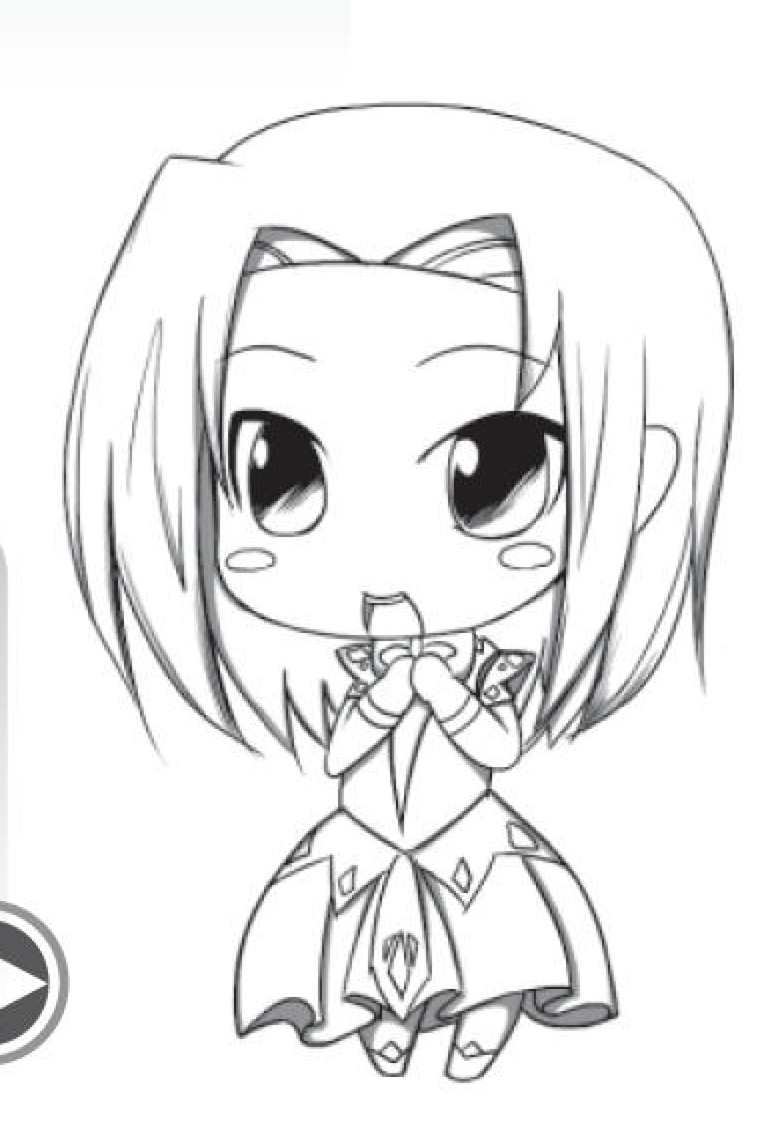
6 为头发加上阴影，注意阴影要根据每缕头发的结构来绘制，这样可以使画面更加生动。





7 为人物的裙子绘制图案线，图案线要根据裙子的结构来绘制，加上图案线才能表现出裙子的华丽感。





8 绘制出人物的裙摆和腿部的阴影，绘制裙摆的阴影时要根据衣服的褶皱动向来绘制，注意光源下阴影的表现位置。



9 整理画面，最终效果图完成。一个美丽的Q版女孩，穿着华丽的衣裳俏丽地站着，可爱地望向前方。



画人物眼睛的时候，注意瞳孔的颜色虽然是黑色，但不要画成全黑，应在眼珠下方加上灰色，留下反光，在眼珠的上方点上高光即可。



画人物裙摆的时候，注意裙摆前后与人物的脚是有一定距离的，所以这里是一块灰色的阴影部分。

8.1.2　弹吉他的少女

弹吉他的少女有着很强的表现性，所以要注重画面里人物的动作和表情的刻画。



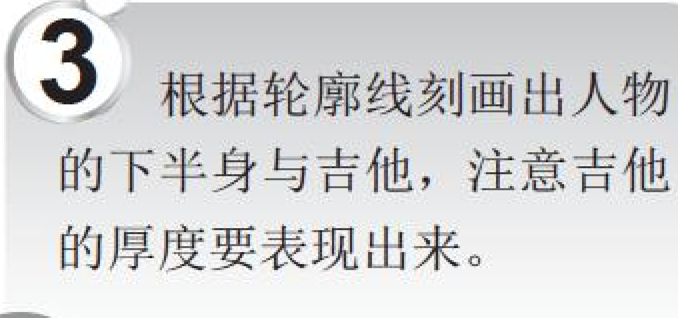
绘制草图

1 用线条简单地勾勒出人物和吉他的大小与位置，绘制出人物与吉他的基本轮廓。





2 用流畅的线条大体绘制出人物的五官以及头发的样式，注意人物眼睛的表现要自然。



3 根据轮廓线刻画出人物的下半身与吉他，注意吉他的厚度要表现出来。





4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条。



整理画面

5 刻画人物的头发，注意每缕头发的走向要自然合理，适当地加些细节可以很好地表现出头发的层次感。





6 为头发添加一层阴影，增强人物的立体感，注意要根据人物头发的走向以及明暗来添加阴影。



7 刻画人物下半身。学生裙的表现要简单、自然，在吉他的表面绘制一些装饰品，体现出吉他的小巧与可爱。





8 为人物的身体和吉他加上阴影，让画面的层次感更强，注意阴影的区域大小要统一，整体画面要协调。

9 整理画面，最终效果图完成。可爱的吉他少女，开心地演奏着，向人们展示自己的才艺。



8.1.3 跪坐的小猫女

跪坐着的小猫女的头部和裙子是画面的表现重点，在刻画时要注意其中的透视关系。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的坐姿，人物为跪坐的姿势，注意少女的腰与臀部之间结构线的变化。





2 绘制出少女的五官与猫耳朵的大概轮廓，绘制时表情要自然，头发的分组要合理，线条要明确、简单。





3 进一步勾勒出少女的身体，衣纹线要根据人物身体的结构进行勾画，此时可以简单地画出衣服的大概轮廓。





4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，使画面保持整洁。

整理画面





5 开始细化人物的头部，注意少女的眼睛要从眼睑开始绘制，为头发加上细节，使头发的层次感更强。



6 为头发和猫耳朵添加一层阴影，增强发头和猫耳朵的立体感，注意要根据人物头发和耳朵的走向添加阴影。





7 为衣服加上一些可爱的饰品，衣服上褶皱的分布要简单合理，褶皱线要根据身体结构来刻画。



8 为人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物的衣着变化来添加。



9 整理画面，最终效果图完成。一双大大的猫耳朵，圆圆的脸蛋，张大的小嘴，再加上一点小虎牙，一副惊讶的表情，无不体现着少女的可爱。

在刻画人物头发的时候，要注意头发是由前后两部分组成的，此时的头发分组要明确，注意头发的分布表现。

人物腿部的刻画非常重要，里面的结构要准确，由于透视关系，左边的面只能看到少部分，而右边的大腿部分比较多。

8.1.4　敬礼的小女孩

可爱的小女孩做着敬礼的手势，本实例的重点在于人物的动作与表情的绘制。

绘制草图



1 用直线确定人物的身高比例，简单地勾勒出人物的动态轮廓，人物呈走动姿势，单手举起呈敬礼形状。





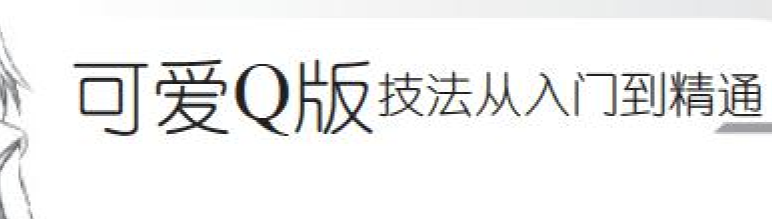
2 简单地绘制出人物的五官以及头发的样式，因为其中一只眼睛闭着，所以眉毛会跟着低一些。

3 绘制出人物衣服的大体轮廓，注意裙子会因为人物正在走动而呈现摆动的姿态。





4 整个人物的外形轮廓绘制好以后，整理草图画面，擦掉不必要的线条，使画面保持整洁。



整理画面



5 开始刻画人物的头部，为眼睑以及瞳孔填上黑色，加上灰色过渡留下高光部分，然后为头发添加细节，增加头发的层次感。



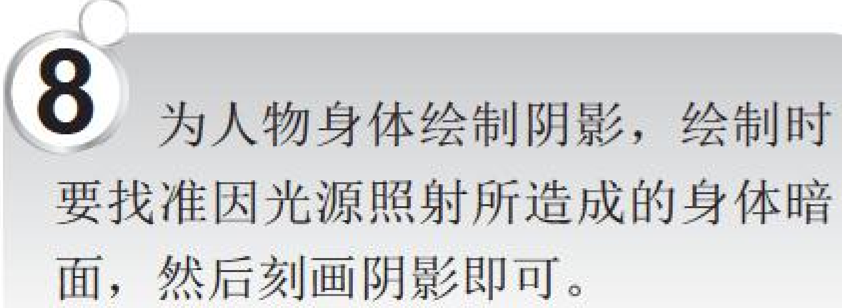


6 为人物的头部添加一层阴影效果，这样可以增强头发的画面感和立体感，人物也会变得更加生动起来。





7 刻画人物的身体，注意裙摆处飘荡会产生褶皱感，褶皱线要根据身体的动向绘制。



8 为人物身体绘制阴影，绘制时要找准因光源照射所造成的身体暗面，然后刻画阴影即可。








9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。娇俏的表情，中长发，简单但又不失新潮的服饰，再加上敬礼的手势让人感觉小女孩很阳光、可爱。
可爱女孩的脸型一般是包子脸，配合丰富的表情，自然会让画面更加生动，在绘制时要表现出画面的活泼感。
Q版人物因为其高度的夸张性，四肢可以用简单的圆柱体来表现。

8.1.5 吹笛子的女孩

可爱的Q版少女正在吹着笛子，穿着漂亮的公主裙，高兴地面向前方。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的动态轮廓，手拿笛子的动作要正确。



2 绘制出人物的五官、头发和帽子，注意帽子和人物头部的组合要自然。

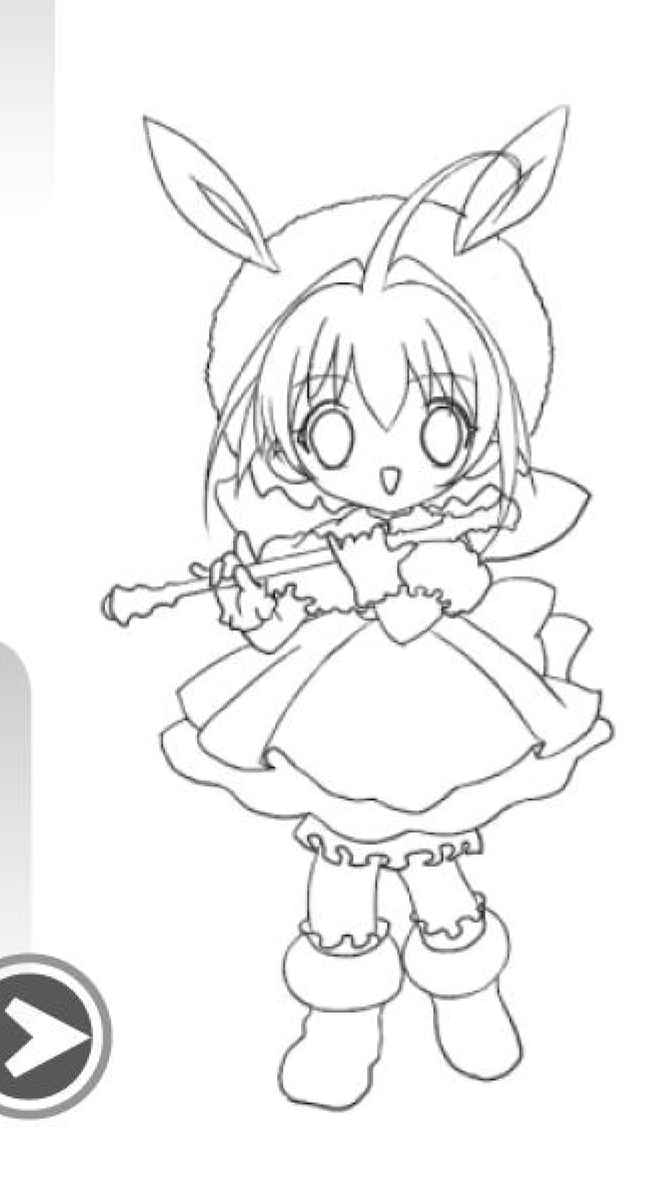






3 继续刻画出人物的身体，大体画出衣服的轮廓，注意拿着笛子的手部动作要正确。





4 绘制出人物手上拿着的笛子，注意笛子的形状与隐藏的部分，擦掉草图上多余的线条，整理画面。

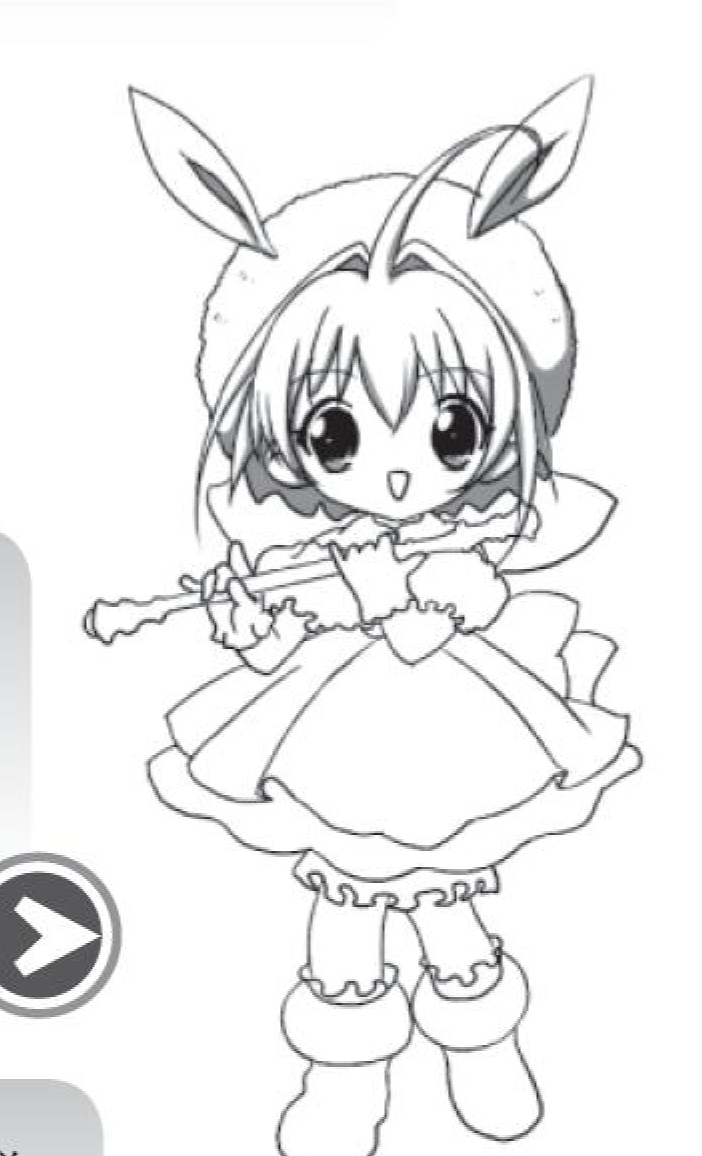


整理画面





5 细化人物的五官、头发和帽子，绘制帽子上的点缀图案，让帽子更加时尚，绘制眼睛的时候，要将神色绘制出来。



6 为人物头部绘制阴影，注意统一光源照射的方向，绘制时要有层次感。



7 细画人物的身体，加上必要的服饰点缀，可以衬托出公主裙的华丽。



8 为人物身体添加一层阴影，以此来增强人物的立体感，注意人物的公主裙阴影变化要表达正确。

9 整理画面，最终效果图完成。可爱的小女孩优雅地拿着笛子，准备吹唱，宝石般黑亮的眼睛精精有神地望着前方。

刻画少女的手时，要注意手指间关节的变化要正确，手握着笛子的感觉和动作要绘制到位。

少女裙子的褶皱要有条理，它不会是单纯的一个面，需要我们用透视的关系刻画。

8.2　Q版人物性格设计

Q版人物性格是在人物原型性格的基础上更加特点化，使其表现得更加明显有趣，其中包括文静、可爱、调皮以及害羞等很多方面。接下来我们就根据人物性格来进行实例讲解。

8.2.1　Q版人物文静型

文静型的少女一般会在部表情与动作上表现得很含蓄。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的外形，动作要自然，比例要正确。



2 简单地绘制出人物的头部轮廓，注意头发的分组要明确。





3 绘制出人物的身体和衣服的样式，人物右边的手臂因为背着，所以只能看到上臂。



4 人物的整体轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，使画面看上去干净、整洁。





整理画面



5 刻画人物头部，绘制出头发的细节部分以及眼睛的神色，让画面的层次感增强。



6 为人物的头部添加阴影效果，注意阴影要根据顶部光源的照射和人物头发的结构正确地绘制出来。



7 为人物的衣服刻画一些细节纹理部分，使衣服显得更加可爱和精致。



8 为人物的身体添加一层阴影，可以使画面层次和空间感更强。

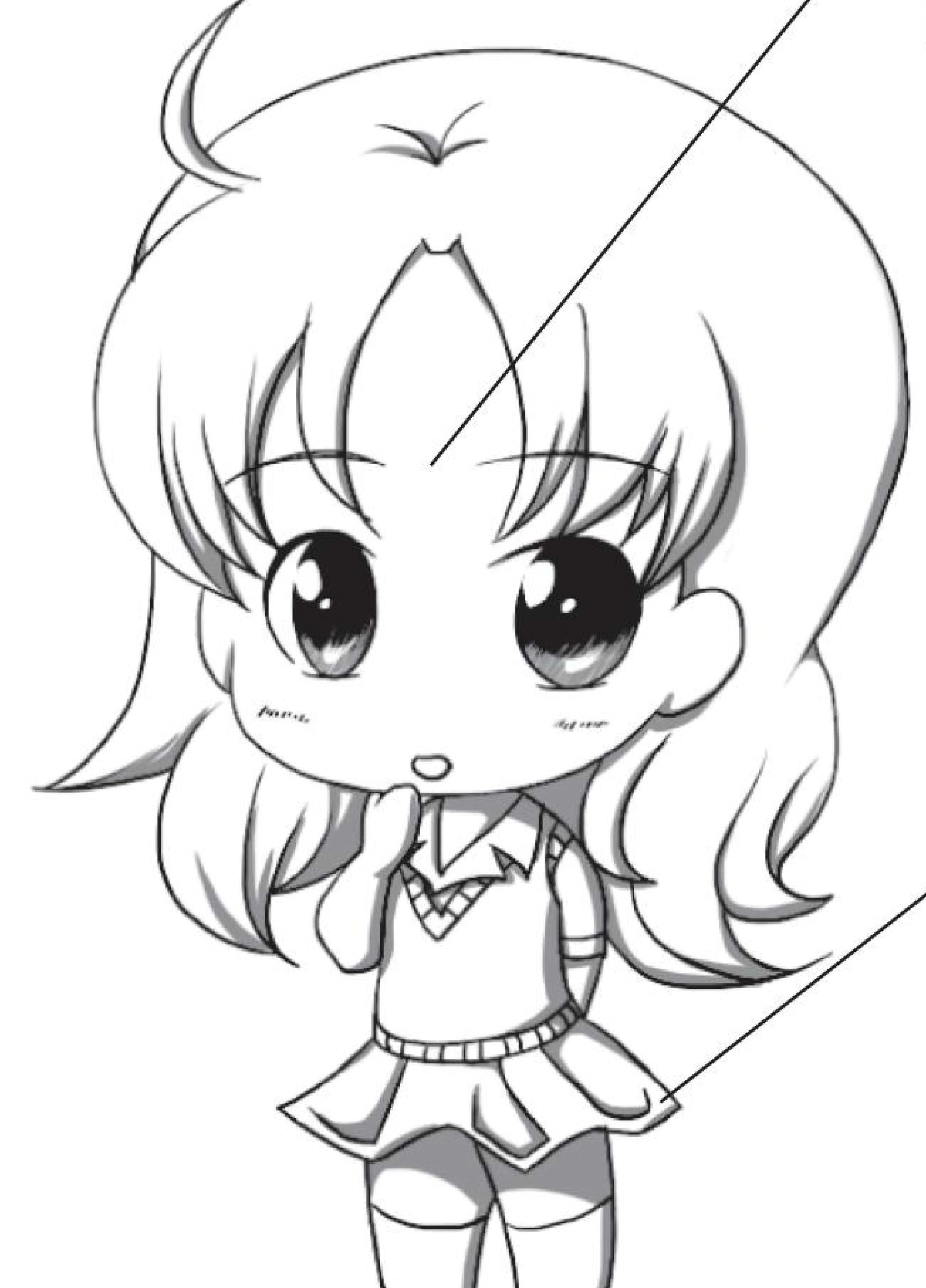




9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。少女睁着圆圆的大眼睛，脸上浮现着淡淡的红晕，用手挡着嘴唇，含蓄又安静。



文静女孩的表情眉毛弧度不能太大，眼睛和眼睑处是挨着的，脸上可以加些淡淡的红晕。



女孩裙子的绘制要与人物的形象搭配，对于文静的女孩可以为她穿上简单的学生服。

8.2.2 Q版人物可爱型

蹦蹦跳跳的姿势加上V字形的手势往往是可爱型女孩喜欢做的动作。

绘制草图

1 用线条确定人物的身高比例，然后勾勒出人物蹦蹦跳跳的动作。





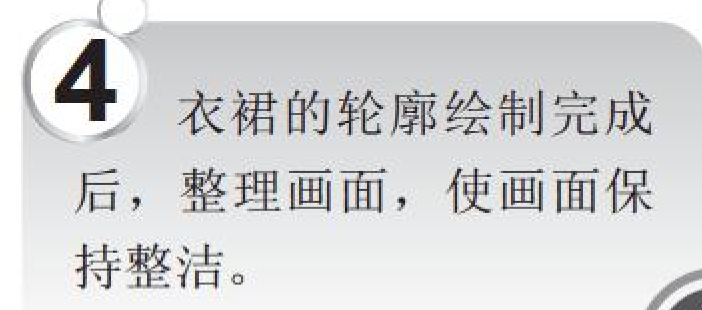
2 绘制出人物的头部，人物的头部是侧偏着的，画时注意其中的透视关系。



3 绘制出人物的衣裙，绘制衣裙时注意配合人物动作的姿势来绘制。



4 衣裙的轮廓绘制完成后，整理画面，使画面保持整洁。





整理画面

5 刻画人物头部，从眼睛开始，给人物加上嘴巴，添上红晕，绘制出头发上的发饰，让画面感更丰富。





6 为人物的头部添加阴影，阴影要根据顶部光源的照射和人物头部的结构正确地绘制出来。

7 刻画人物的身体，注意裙摆处因为荡起的缘故，会产生波浪线的效果，使画面显得更飘逸。





8 为人物的身体添加一层阴影，添加时要找准因光源照射所造成的身体暗面，刻画时注意阴影的流畅性。



9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。人物蹦蹦跳跳的动作，加上娇俏的表情，使人物看上去更加可爱。

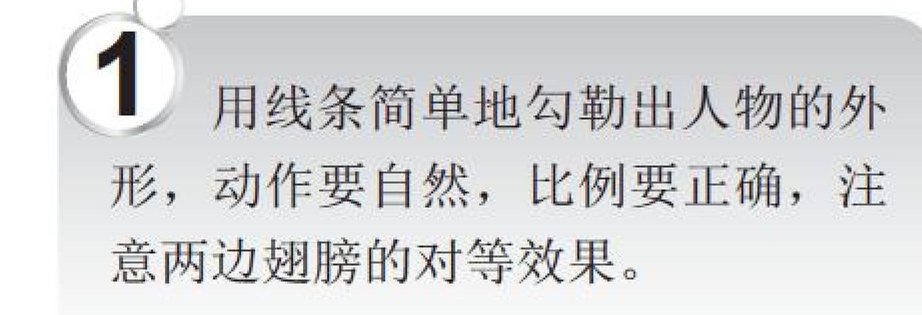
女孩的手指关节一般都不绘制出来，以显示孩子的手掌娇小、可爱。

人物的腿部因为动作的透视关系，要刻画准确，右腿因为跳起来的关系，会显得稍微短一些。

8.2.3　Q版人物调皮型

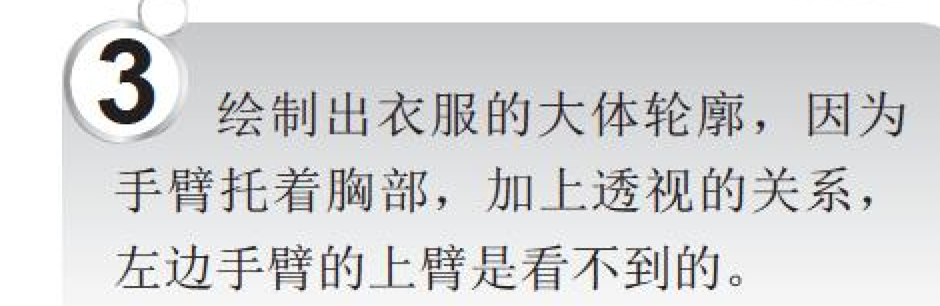
鬼灵精怪的装饰，总能让人想起调皮搞怪这一类的Q版人物。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的外形，动作要自然，比例要正确，注意两边翅膀的对等效果。

2 绘制人物的五官和头发，绘制时线条要流畅自然，头发要显得流畅，并具有飘逸感。



3 绘制出衣服的大体轮廓，因为手臂托着胸部，加上透视的关系，左边手臂的上臂是看不到的。





4 绘制出人物的翅膀，烘托整幅图的气氛，整理画面，擦掉不必要的线条，使画面保持整洁。



整理画面



5 刻画人物头部，人物眼睛的绘制要从眼睑开始，绘制出头发的细节，让画面的层次感增强。

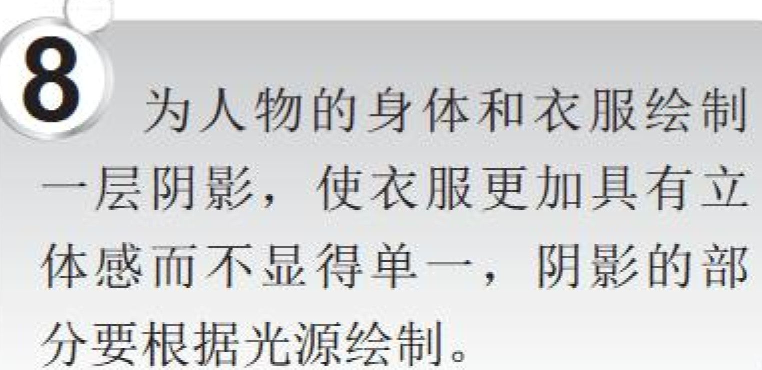




6 为人物的头部添加阴影效果，注意阴影需要根据光源的照射和人物头发的结构正确地绘制出来。



7 刻画人物的身体，注意裙摆处褶皱的表现要正确，不能增加太多细节，会影响翅膀的整体效果。



8 为人物的身体和衣服绘制一层阴影，使衣服更加具有立体感而不显得单一，阴影的部分要根据光源绘制。



9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个天使精灵般的女孩展现在眼前，大大的眼睛加上不拘的表情，显得特别调皮可爱。



8.2.4 Q版人物害羞型

害羞少女的表现，往往需要面部表情与肢体语言相互配合才能更真实地展现出来。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的外形轮廓，注意整个身体的比例。





2 在轮廓线的基础上，绘制出人物的五官、头发以及帽子的样式。



3 继续绘制出人物的身体，两只手向上摆的姿态要自然。





4 整理画面，擦掉不必要的线条，使画面保持干净、整洁。

整理画面

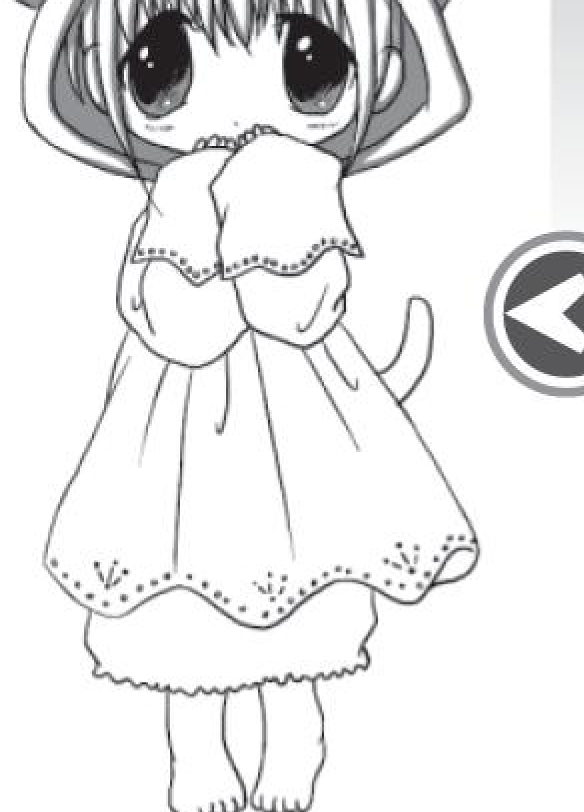




5 仔细刻画人物的眼睛和面部，大大的眼睛中要充满羞涩，在脸上加上些许红晕，会更加可爱。



6 为人物的头发和帽子添加一层阴影，增强人物的立体感和画面感，使画面更加生动。



7 刻画出人物的裙子，褶皱的表现要正确，可以在裙子上适当地加上点缀，让画面的层次感更强。



8 绘制出人物裙子和腿部的阴影，绘制裙子的阴影时，注意阴影的表现位置。

9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。女孩戴着猫耳朵的帽子，双手微微上摆，挡于唇边，小脸泛着淡淡的红晕，表现出害羞的样子。



人物的刘海很细腻，是为了增加头发的层次感，眼睛的效果也要晶亮剔透，这样才能表现出人物害羞的表情。



人物的衣裙与手的结合处，其褶皱的阴影效果要根据光源正确地表现出来。

第9章

人物组合绘制技法

本章主要介绍Q版漫画人物的组合绘制技法，Q版中的人物组合是漫画场景中常见的，人物形象组合主要体现在互动上，从而表现出人物之间的关系，联系整个故事，其中人物的组合可以是两人或者三人间的简单组合，也可以是三人以上的复杂组合，本节将介绍多种不同的人物组合绘制技法，希望读者可以熟练掌握。



9.1 双人组合绘制技法

双人组合设计是漫画人物中比较简单的组合，绘制时要把握好人物间的关系，明确人物之间的动作关系。

9.1.1 双人组合设计一

本实例绘制的是两个手拉手跳跃的小孩，绘制时注意衣服会因浮空而显得宽松。

绘制草图

1 用简单的线条大胆地勾勒出两个人物的动态轮廓，其中一人跳起，另一个人被稍稍带起的动作要自然。





2 在轮廓图的基础上，从头部开始绘制出两个人物的五官轮廓和头发的样式，注意两个头部的前后关系。



3 绘制出两人衣服的外形轮廓，衣服要根据人体的结构和动作进行绘制，注意其中因一人跳起，带动了整个画面，衣服会显得比较宽松。





4 整理画面，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁、干净，为下一步做准备。

整理画面



5 从眉毛开始，加深眼睑和瞳孔，绘制出两个人物的眼睛。再为发梢添加线条，加强头发的层次感。

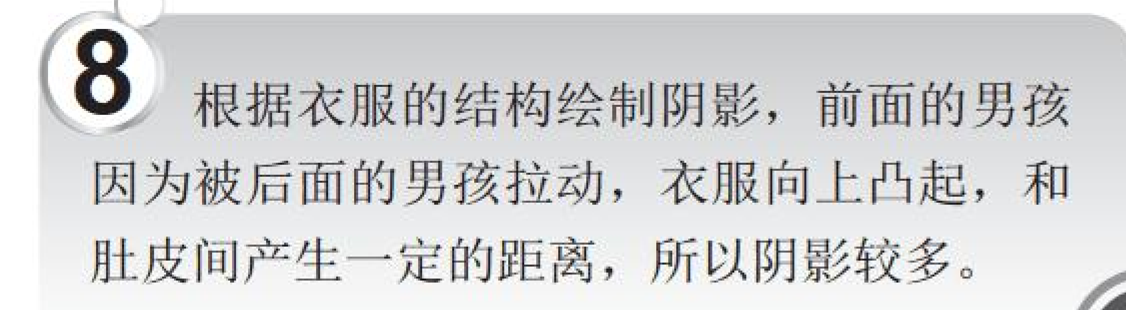




6 为两人的头发添加阴影，注意阴影要根据每组头发的结构进行绘制，这样可以使画面更加生动。

7 刻画两个人物的身体，人物的衣服是简单的运动服，绘制时褶皱不用添加太多，给衣服添加几笔图案线，丰富画面层次。





8 根据衣服的结构绘制阴影，前面的男孩因为被后面的男孩拉动，衣服向上凸起，和肚皮间产生一定的距离，所以阴影较多。



9 最后，给两人张开的嘴巴添加些许阴影，表现出嘴巴内部的空间感，最终效果图完成。一个男孩欢快地跳起，拉住同伴的时候，也带动了整个画面，使整幅画面充满了欢乐。

人物眼睛的刻画要有灰色过渡，不能全黑，还要有高光的点缀才会显得有神，绘制时因为透视关系，所以左边的眼睛只能看见小部分。

9.1.2　双人组合设计二

以下是两人挤压卧躺的组合设计，绘制时注意两人相互挤压时身体的结构关系要清晰。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出两个人物玩耍时相互挤压在一起，卧躺趴着的外形轮廓。





2 在轮廓图的基础上，绘制出两个人物五官的轮廓和头发的样式，此时的头发可以简单地绘制几笔。



3 绘制出两个人物衣服的大概样式，睡衣显得很简单，注意要根据人物的结构和身体动作进行绘制。





4 整理画面，擦掉不必要的线条，使整个画面保持干净、整洁。



整理画面





5 细化两人的头部，加深眼睑和瞳孔，刻画出人物的眼睛，在发梢处添加几笔线条，加强头发的层次感。

6 在人物头发的边缘和被头发遮盖的脸庞处添加阴影，丰富画面层次，注意阴影要有粗细变化。





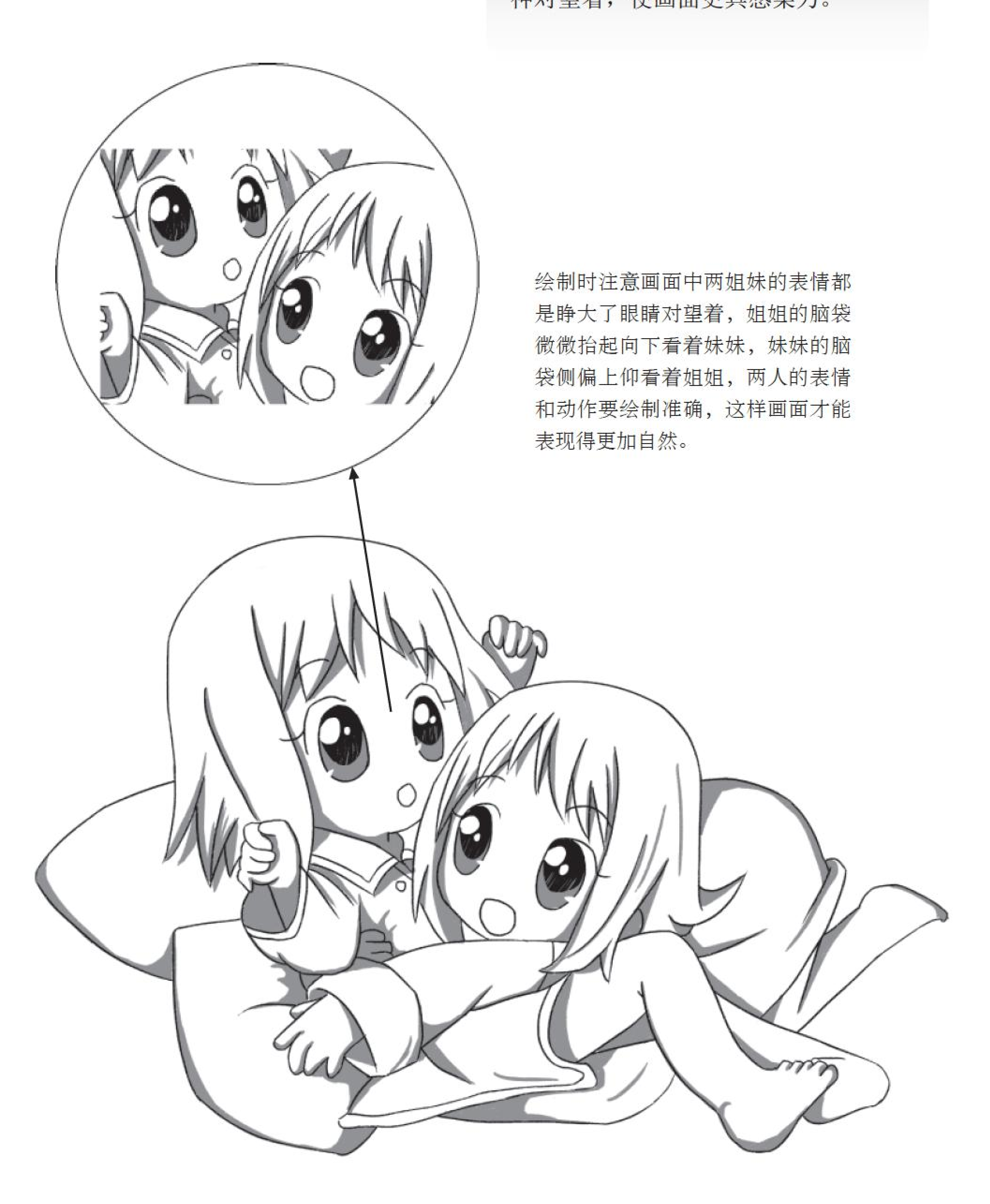


7 在两个人物腰部的转折和枕头的挤压处添加褶皱，为人物的裙摆添加装饰线，加强画面的生活气息。

8 在人体的结构和衣服的褶皱处添加阴影，注意光源的统一性，这样整个画面的阴影效果才会显得自然，增强人物的立体感。



9 最后整理画面，两姐妹相互玩耍，妹妹窝在姐姐怀里撒娇的最终效果图完成。两姐妹抱在一起玩耍，眼神对望着，使画面更具感染力。



绘制时注意画面中两姐妹的表情都是睁大了眼睛对望着，姐姐的脑袋微微抬起向下看着妹妹，妹妹的脑袋侧偏上仰看着姐姐，两人的表情和动作要绘制准确，这样画面才能表现得更加自然。



9.2　三人组合绘制技法

三人组合设计相对两人组合设计比较难，但绘制过程和两人组合设计相同，下面介绍两种三人组合实例的绘制技法。

9.2.1　三人组合设计一

绘制三人组合实例时，绘制时要注意每个人的表情和动作的表现，形象上要有明显区别。

绘制草图

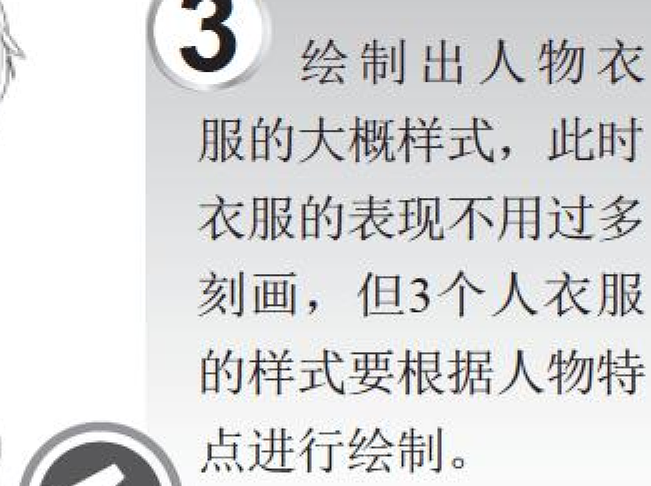


1 用简单的线条勾勒出3人组合的动态轮廓，3个人姿势都不相同，绘制时动作要有变化。

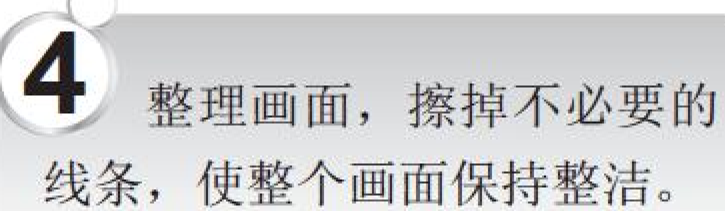


2 绘制出3个人物的五官轮廓和头发的样式，注意3个人物的面部会根据动作的不同而呈现不同的表情。





3 绘制出人物衣服的大概样式，此时衣服的表现不用过多刻画，但3个人衣服的样式要根据人物特点进行绘制。



4 整理画面，擦掉不必要的线条，使整个画面保持整洁。







整理画面



5 刻画3个人的五官，左边人物眼神漠视，中间人物眼神表现得畏惧，右边人物眼神诡异，嘴角上翘，露出阴险的表情。



6 为3个人头部添加阴影，注意添加阴影时先确定光源是从头顶照射而来，然后根据头发的走向和结构进行添加。







7 刻画出3人的服装，衣服的褶皱要在人体结构处添加，3人穿的都是校服，校服往往都有固定的特点，如衣服上的图案线和扣子的造型。



8 为3个人的衣服添加阴影，阴影的位置主要表现在颈部、臂部以及头发的下垂处和身体结构的转折处。





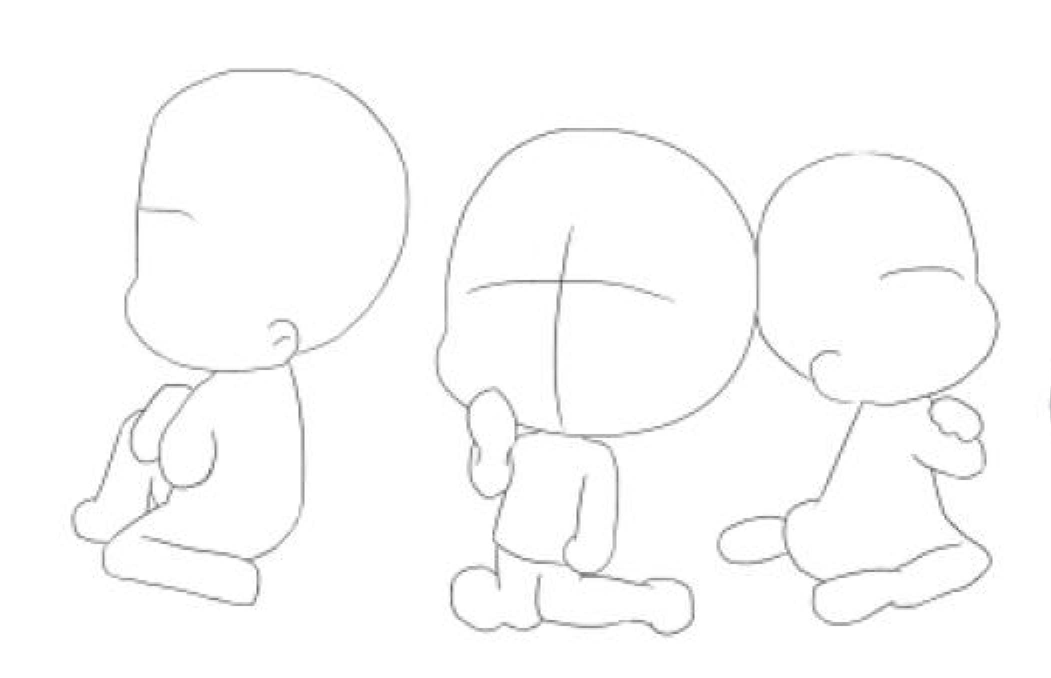
9 最后整理画面，3人组合形象最终效果图完成。一个男人漠然地向前走着，女友害怕地拉着他，畏惧地看着身后笑嘻嘻的男子。



9.2.2　三人组合设计二

这三人组合的方式是向不同的方向坐在一起，绘制时注意每个人的动作表现。

绘制草图



1　用线条简单地勾勒出3个人物向3个方向坐着的不同动作。



2　勾勒出3人的五官轮廓和头发的样式，中间的人物一只眼睛闭着，另一只眼睛睁得大大的。



3　根据身体的轮廓线勾勒出3人衣服的样式，这样才会让衣服穿在身上的感觉更加自然。



4　整理画面，擦掉草图上多余的线条，让画面保持干净、整洁。



整理画面



5 加深眼睑和瞳孔，留下灰色，点上高光，刻画出3人的眼睛，给左边女孩的头发上加上一个发饰点缀。



6 确定光源方向，顺着3个人物头发的走向在发梢处添加阴影，添加时阴影要有粗细变化。







7 3人组合会有主次关系，以画面最前面的人物为主，要刻画好人物的身体细节和褶皱线条，这样才会使画面层次更加清晰。



8 配合人物头部，为3人的衣服添加阴影，注意阴影要在人物的结构转折处添加，让画面显得更加自然，注意光源方向。





9 最后整理画面，面向不同方向席地而坐的3人组合的最终效果图完成。这种组合主要在于3个人物的动作，但中间调皮的少女却让整个画面瞬间活跃了起来。

少女正面跪坐着，因为透视的关系，只能看到小腿，大腿几乎看不到。



9.3 四人组合绘制技法

四人组合设计较为复杂，首先要确定一个中心点，然后根据中心点设计出每个人物的表情和动作，这样整个画面才不会显得呆板。

9.3.1 四人组合设计一

以下是四人组合的画面，注意其中是以布娃娃为中心而设计的组合。

绘制草图





1 构思好整个画面中每个人物的动作姿态，然后用简单的线条大胆地勾勒出来，注意人物的前后关系层次要清晰。



2 在4人头部轮廓线的基础上勾勒出人物的五官和头发，每个人物的表情和面向都要不同，让画面显得更加活跃。





3 勾勒出4人的身体和布娃娃的轮廓，4个人物身体的前后关系要明确，绘制人物衣服时要根据人体的结构绘制，注意布娃娃拿在手上的感觉要到位，手握的透视关系要掌握好。

4 整理画面，擦掉草图上多余的线条，为下一步做准备，此时细节上不用太深入，保持画面干净整洁，以及人物的前后对应关系，画面的层次感要分明，结构表现要准确。





整理画面



5 开始细画人物头部，刻画出4个人物的眼睛，给人物帽子上添加小巧可爱的装饰品，加深人物头部的层次。



6 为4人的头发添加一层阴影，增强画面的立体感，注意要根据人物头发的走向和结构添加阴影。





7 刻画出布娃娃，给四人的衣服加上必要的装饰，使画面的生活气息更浓，衣服上褶皱的分布要简单合理，褶皱要根据身体的结构来刻画。



8 为4个人物的衣服和腿部以及布娃娃添加一层阴影，绘制时调理要清晰、明确，顺着人物结构绘制会让阴影表现得更加自然。





9 最后整理画面，逗弄着布娃娃的四人组合最终效果图完成。画面中，4人不同的动作增添了画面的趣味性和真实性，围绕着布娃娃的4个女孩更是让画面充满了生活气息。

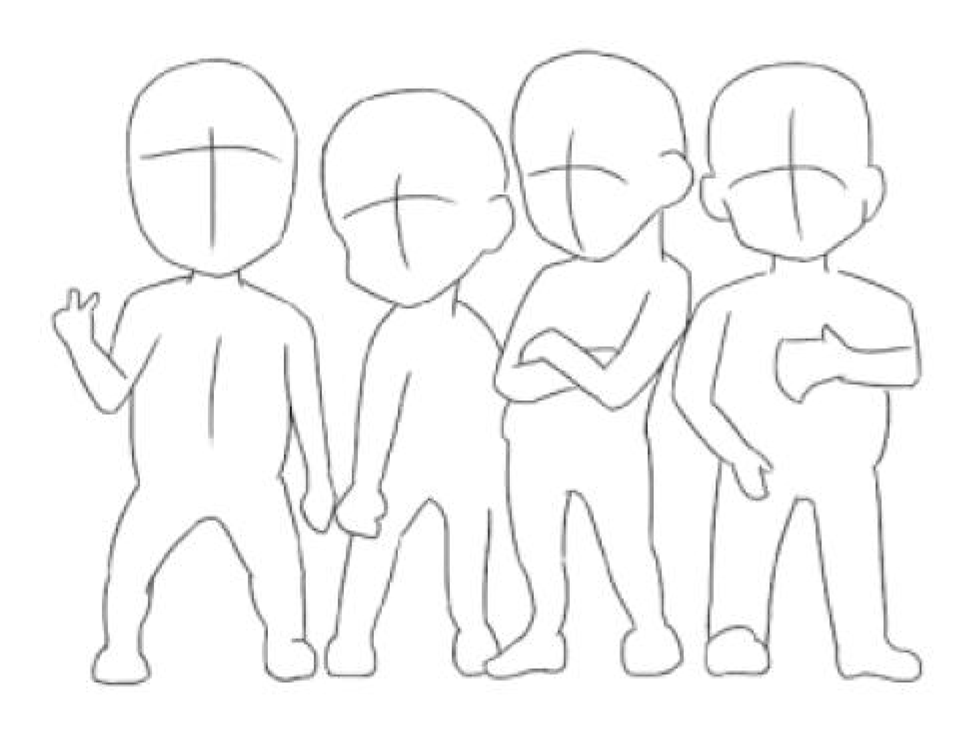
双膝微微并拢站立，是漫画中淑女常见的站姿。

少女的眼睛要大而晶亮，炯炯有神，这样才能表现女孩的天真无邪。

9.3.2　四人组合设计二

四人并排站着的组合较简单，但绘制时每个人物之间的表情动作也要有明显的区别。

绘制草图



1 构思好画面中4个人物的动作姿态，用简单的线条大胆地勾勒出人物的外形轮廓。





2 勾勒出4个人物的头部，每个人物的表情都不一样，绘制出的表情要显得自然。





3 根据身体的轮廓线勾勒出4个人物的衣服样式，运动装显得比较简单，暂时不用太讲究细节表现。



4 整理画面，擦掉草图上多余的线条，保持画面整洁、干净。



整理画面



5 刻画人物头部，绘制出4个人物的眼睛，人物眉眼和嘴巴相互配合会产生不同的表情。给最右边的长发帅哥的头发添加几笔线条，加强头发的层次感。





6 为头部添加阴影，阴影要根据头部的结构和头发的走向进行绘制，这样阴影看起来才会自然，绘制时阴影要有粗细变化，这样画面才会更加生动。



7 刻画4个人的身体，在4个人身体结构转折处的衣服上添加褶皱，衣服是简单的款式，褶皱不用太多，给衣服添加装饰线，使运动服更加形象。



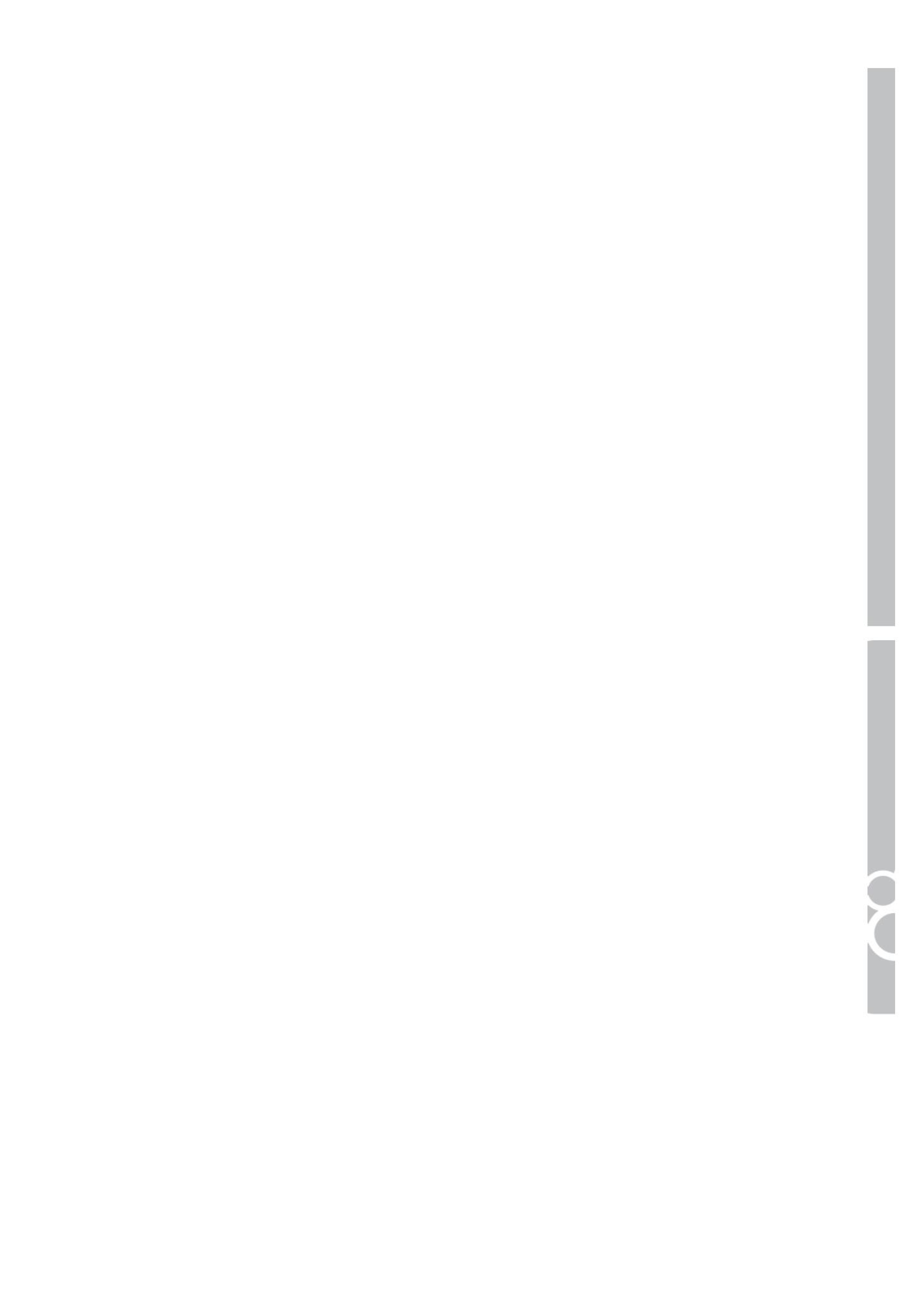


8 配合头部，根据衣服的结构添加一层阴影，增强画面层次感和空间感，使画面更加生动。

9 最后整理画面，4人组合并排站立的最终效果图完成。并排站立组合中的人物如果动作一样，会显得比较呆板，但如果画面中每个人物都有着不同的站立姿势和表情，则会使画面变得有趣、生动。

此处人物胸部朝右，面部却转向左边，只有颈部动作表现到位，这个动作才能绘制准确。





第10章

动物角色设计

在前面的章节中，主要向读者介绍了Q版人物的绘制技法，而本章主要是为读者介绍Q版动物角色设计、Q版妖精角色设计以及Q版鬼神角色设计，如Q版漫画中动物的绘制技法、魔幻中人兽的绘制技法以及神话中角色的形象设计等，希望读者可以熟练掌握本章内容。



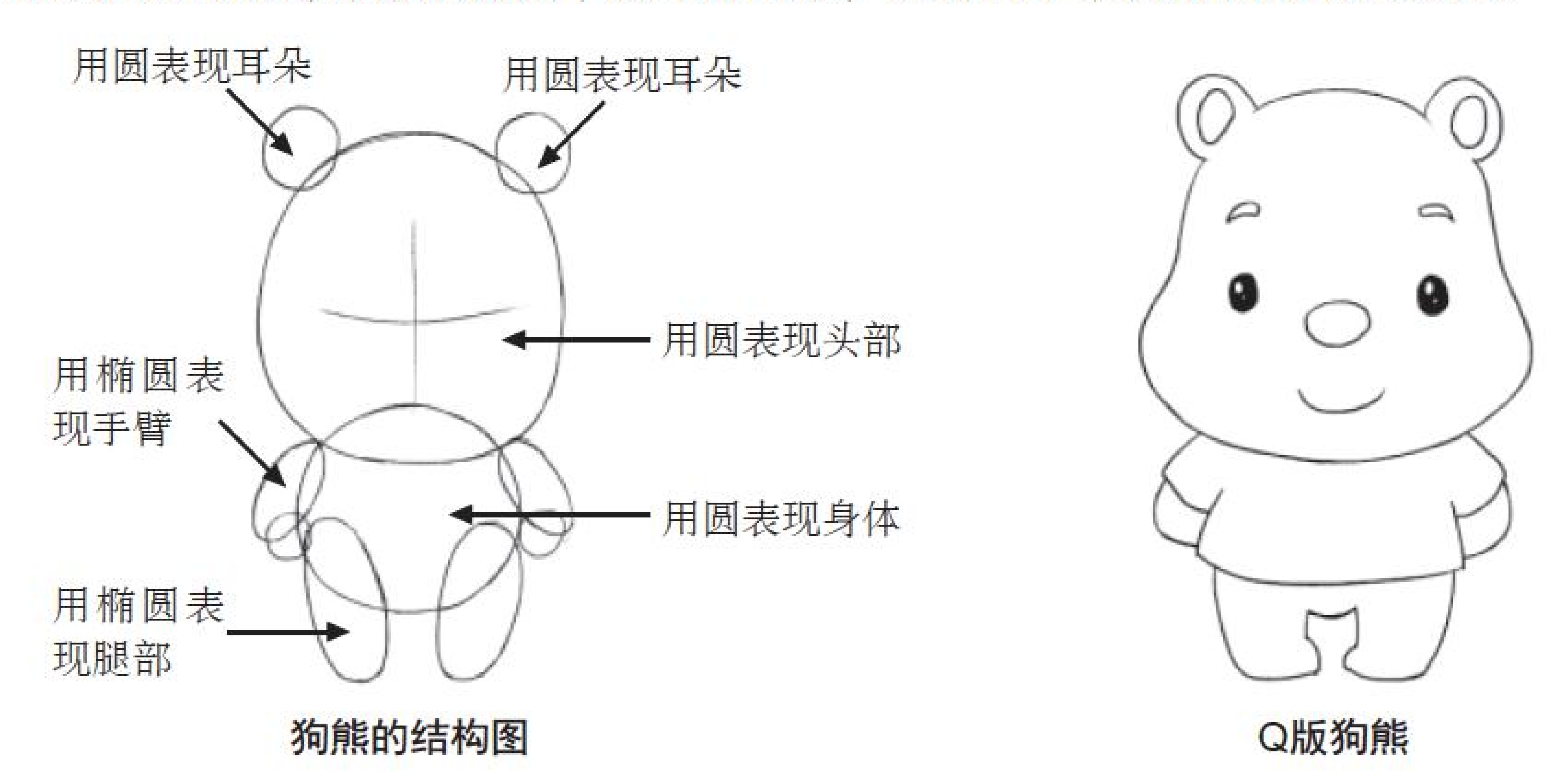


10.1 Q版动物绘制技巧

动物的种类多种多样，但任何动物都可以用Q版的形式表现出来，它们的Q版形象往往是菱角圆润、头大身小、体态夸张可爱的样子。在绘制Q版动物时，首先要了解动物的基本结构和造型的变化，这样才能绘制出可爱的Q版动物。下面一起来学习Q版动物的绘制方法。

10.1.1 利用几何法画Q版动物

绘制Q版动物时，因为不同的动物身体的结构也会不同，为了方便掌握其结构的变化，可以把动物的身体概括成简单的几何图形，更有利于掌握动物的结构变化。



狗熊的结构图　　Q版狗熊

绘制Q版狗熊时可以把它的耳朵、脑袋和身体以及四肢首先用简单的圆和椭圆表现出来，然后再进行绘制。

10.1.2 抓住动物特点加以夸张

绘制Q版动物时，可以抓住动物的外形特点，进一步简化夸张，使动物的形象特征在更加突出的同时，还增强趣味性。

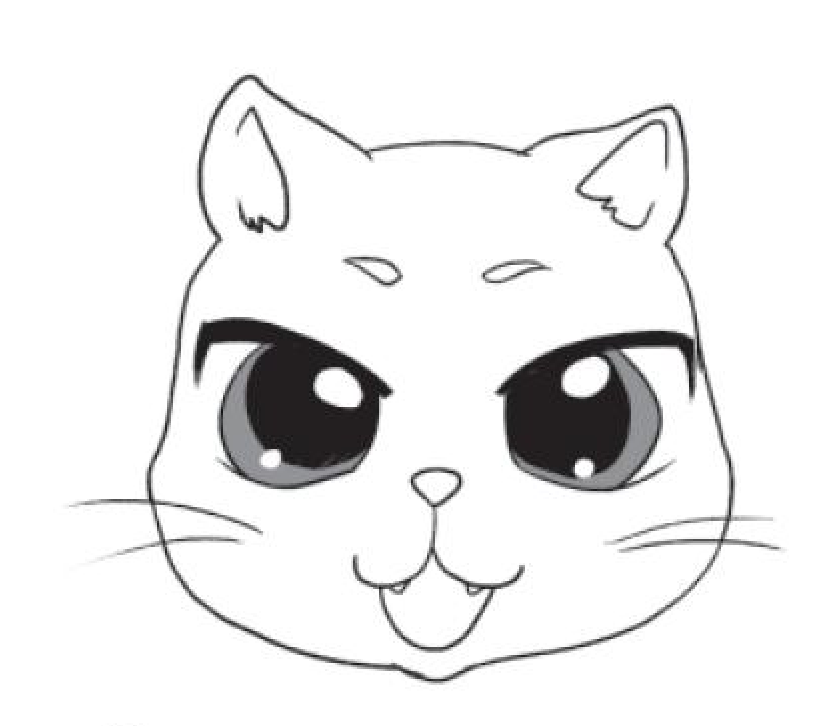


10.1.3　丰富动物的表情状态

和人一样，动物也有感情，从而产生多姿多彩的表情变化，Q版漫画中常以拟人的形式表现动物的表情，使动物更加生动、有趣。

例一

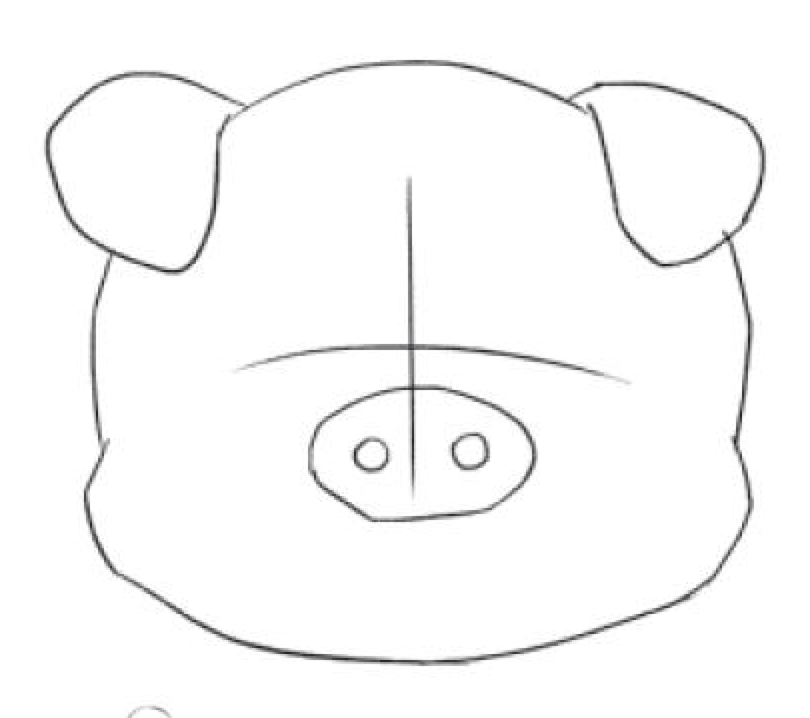




1 勾勒出猫脑袋的外形轮廓，方形的脸和尖尖的耳朵是它的外形特征。

2 动物的表情和人的表情相似，向上挑起的眉毛和嘴角，表示它很高兴。

例二





1 首先勾勒出猪脑袋的外形轮廓，绘制出猪鼻子。

2 绘制出猪的表情，它的眉毛下弯，眼睛睁得大大的，嘴巴呈O形，表示惊讶。

例三





1 首先勾勒出狗脑袋的外形轮廓，用十字分布线确定五官的位置。

2 它闭着的眼线上浮，眉毛勾起，嘴角上弯吐着小舌头，一副讨好的样子。

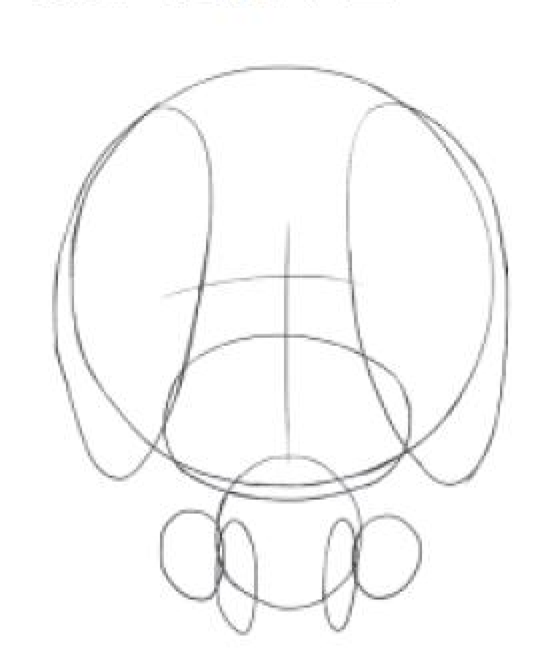
10.2 Q版动物角色设计

Q版漫画动物的结构在漫画中表现得虽然简单，但要设计出可爱漂亮的Q版小动物，还需要多加练习。

10.2.1 小狗

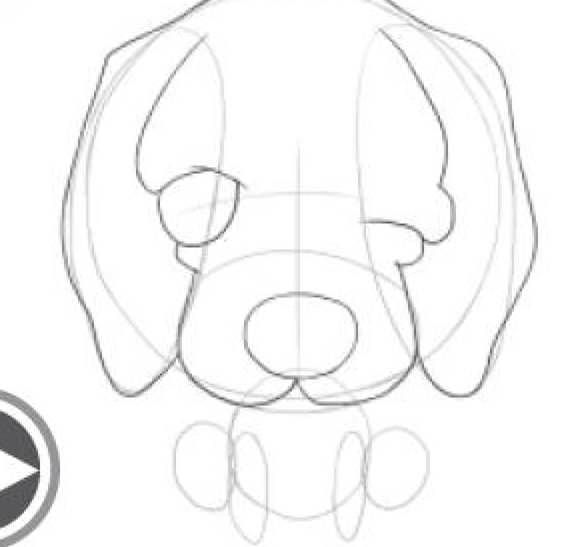
狗是我们人类的忠实伙伴，我们要学会绘制出它可爱形象的技法。

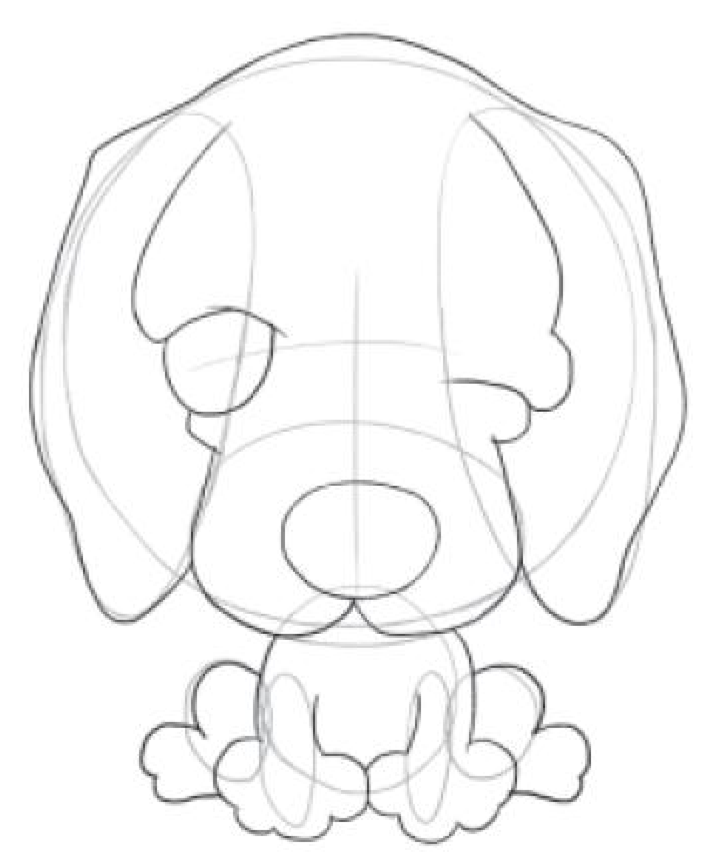
绘制草图



1 首先用简单的圆表现出小狗的头部和身体，用简单的椭圆表现出小狗的耳朵、嘴巴、四肢，它整体呈蹲坐的姿态。

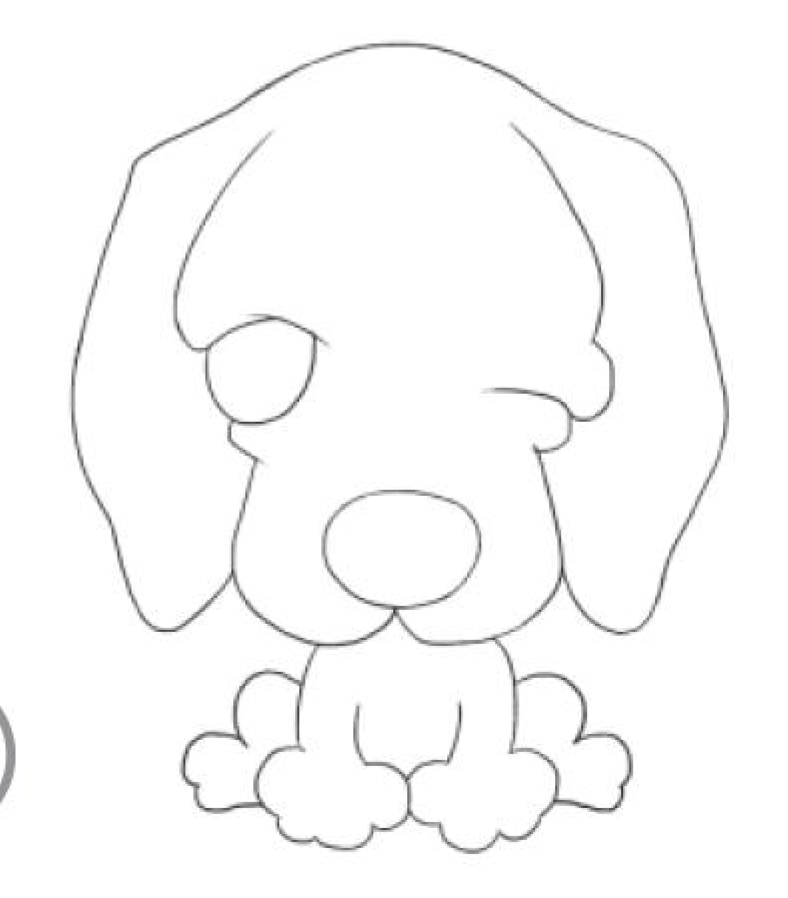
2 在头部轮廓的基础上，根据不同的圆所表现的结构绘制出小狗肉嘟嘟的面部和大大的耳朵，小狗的眼睛一只睁开一只闭着。





3 在身体轮廓线的基础上，根据不同的圆所表现的不同结构，绘制出小狗蹲着的四肢，小狗的爪子很大，看起来会显得更加可爱。

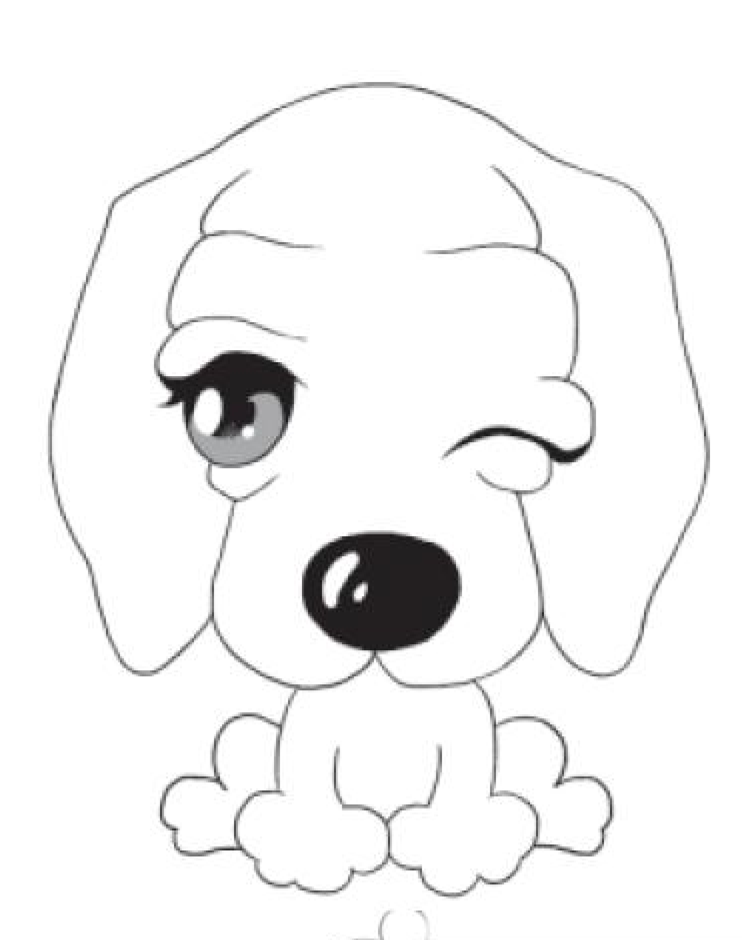




4 小狗的轮廓图绘制完成后，整理画面，擦掉草图上多余的线条，使画面保持整洁，为下一步做准备。

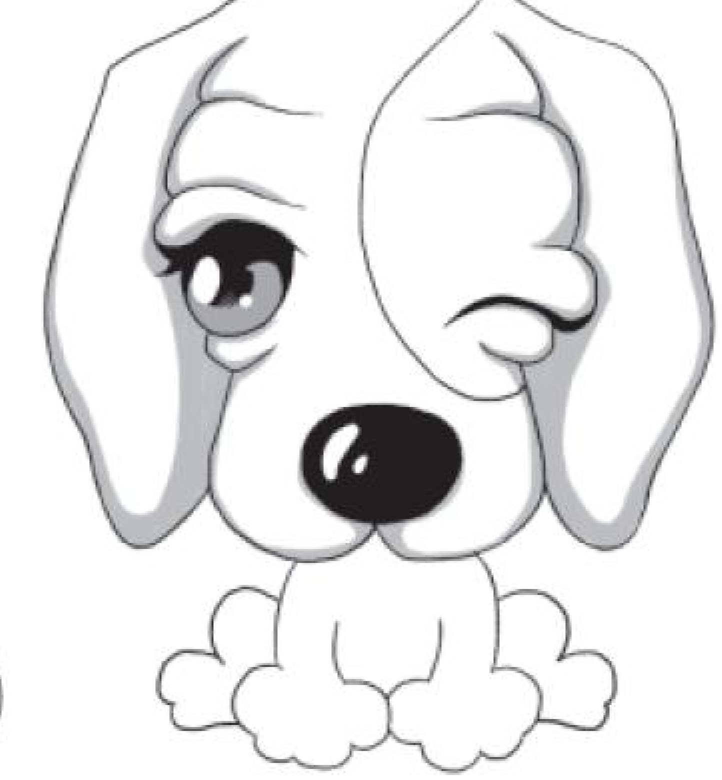


整理画面



5 刻画小狗的头部，狗没有眉毛，但眼珠要刻画得晶莹剔透，小狗脑袋肉嘟嘟的，额头的肉堆在了一起，加深小狗鼻子的颜色，添加高光，丰富画面。





6 绘制出小狗头部的大块色斑，然后给小狗的头部添加阴影，绘制阴影时，注意确定光源的方向，然后根据头部的结构绘制。









7 刻画小狗的身体，绘制出小狗前爪和脚掌的趾头，它的身体很小，但大大的爪子使身体显得很可爱。

8 添加阴影，光源的方向与头部光源的方向要一致，统一整个画面的阴影，这样整个画面会显得更加自然。



9 最后整理画面，小狗的最终效果图完成。大大的耳朵，肉嘟嘟的脑袋，晶亮的眼睛和肥大的爪子，使它显得十分可爱。

用堆积在一起的皱纹，表现出小狗肉嘟嘟的感觉。

小狗的爪子很大，与小小的身体形成对比，才会显得更加可爱。

10.2.2　小兔子

Q版兔子的外形可以有很多变化，现在我们用拟人的手法来绘制它。

绘制草图



1 用简单的圆和椭圆表现兔子的身体结构，它整体呈跑动的姿态。



2 在头部外形轮廓的基础上，绘制出兔子圆圆的脑袋和面部，它的耳朵因为跑动呈摆动状态。



3 根据不同圆所表示的不同结构，绘制出兔子的身体和衣服的外形轮廓，因为跑动，裙子会呈向后摆动状。



4 兔子的外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉草图上多余的线条，保持画面整洁，为下一步做准备。







整理画面



5 刻画兔子的眼睛，绘制兔子耳朵的内部结构，为兔子的面部添加上红晕，使兔子的表情显得更加可爱，为兔子的头部添加花朵，装饰画面。

6 为头部添加阴影。兔子的头部很简单，阴影不用太多，确定光源，顺着圆圆的脑袋边缘添加即可。给脸部的红晕添加灰色，丰富画面



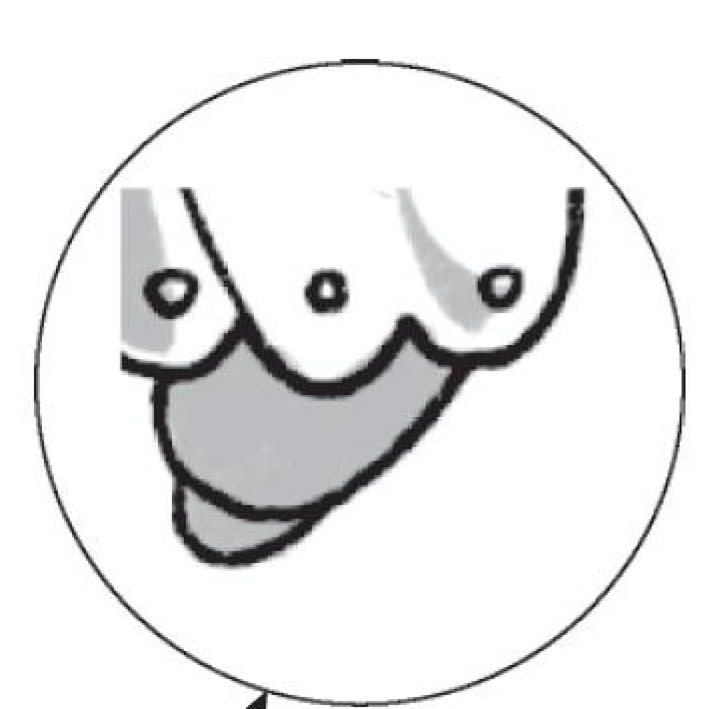
7 刻画兔子的身体。兔子的裙子是简单的连衣裙，裙摆因为跑动而产生的波纹状褶皱要表现自然。给衣服添加花纹，增强画面层次感。

8 配合头部，统一光源，根据裙子和身体的结构添加阴影。因为跑动，右腿后伸显得很小，可以直接用阴影覆盖，增强画面的空间感。

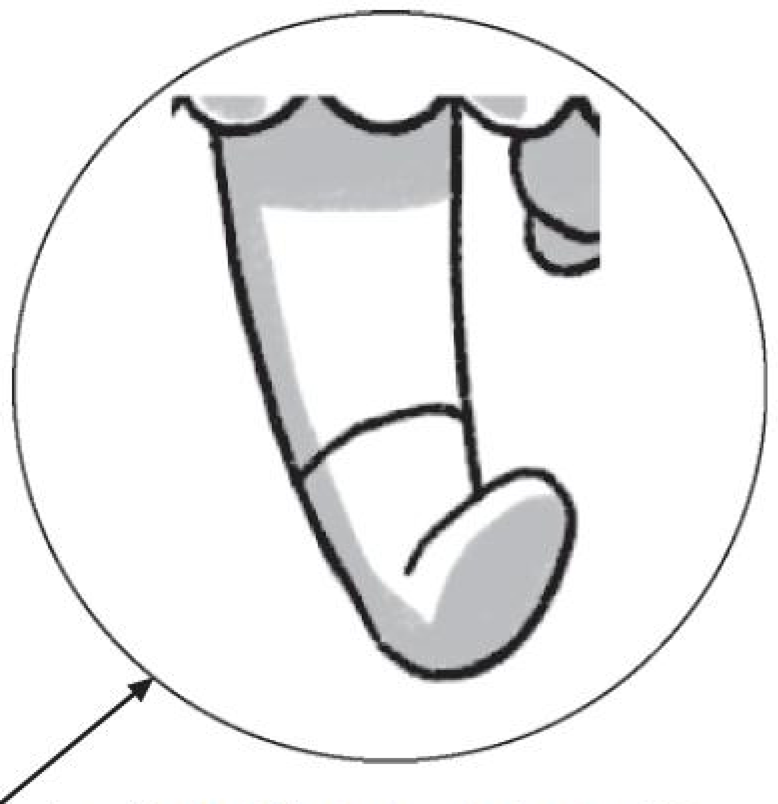


9 最后，整理画面，兔子的最终效果图完成了，长长的、大大的耳朵迎风招展，是兔子外形最主要的特征。





兔子的右腿因为奔跑伸向后方，因为透视关系大腿完全遮住了小腿，但还可以看见部分脚掌露出来。



兔子的脚刚落地时，脚掌是翘着的，可以看见脚底，所以这块是暗面。



10.2.3 小猫

猫一般会让人感到很神秘，但Q版的小猫会显得很有趣、可爱。

绘制草图



1 首先用简单的线条勾勒出小猫圆圆的大脑袋和胖胖的身体，确定尾巴的动态，此时线条不用太讲究。





2 在头部轮廓的基础上，用流畅的线条绘制出小猫的脑袋，绘制出小猫的眼睛和大大的嘴巴。





3 根据身体和尾巴的轮廓线，用流畅的线条绘制出小猫的身体和尾巴的具体形态。





4 整理画面，擦掉草图上多余的线条，保持画面整洁、干净。



整理画面



5 刻画小猫的头部，绘制出小猫耳朵的内部结构，为小猫的脸部添加用圆代表的红晕和四条小胡子，使小猫更加可爱。





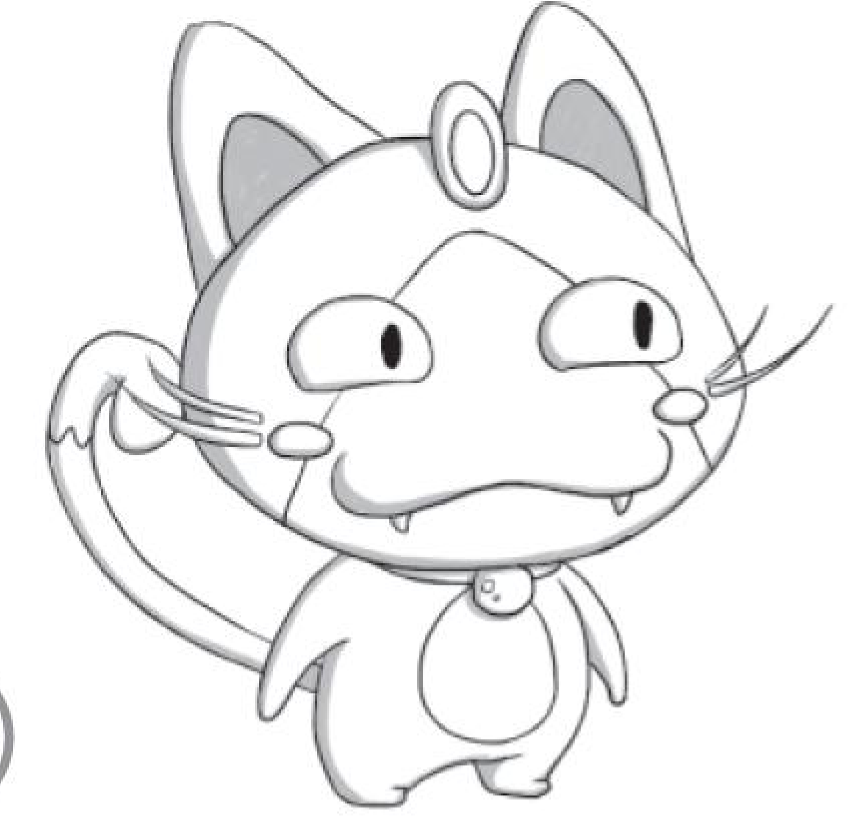


6 为小猫的头部添加一层阴影效果，这样可以增强头部的画面感和立体感，小猫也会变得更加生动起来。

7 小猫肥胖短小的身体显得很简单，内部结构不用表现太多，为身体添加斑纹线，给颈部添加项圈，丰富画面。



8 为小猫的身体绘制阴影，绘制时要找准因光源照射所造成的暗面，配合头部，统一暗部分布，然后刻画即可。



9 最后，整理画面，小猫的最终效果图完成。它的眼睛很大，但眼珠很小，嘴巴长得很宽，还露着两颗牙齿，使人觉得画面很搞怪。

简化的手臂很简单，可以直接用圆柱体表现。

脚的结构很简单，但要表现出站在地上的感觉，则要稍稍地绘制出脚的结构。

10.2.4　小飞龙

小飞龙是魔幻世界中的动物，它们会飞，还会喷火，并且有着可爱的外表。

绘制草图



1 用简单的线条大胆地勾勒出扇动着翅膀单腿抬起张嘴呈喷火状的小飞龙的动态姿势。

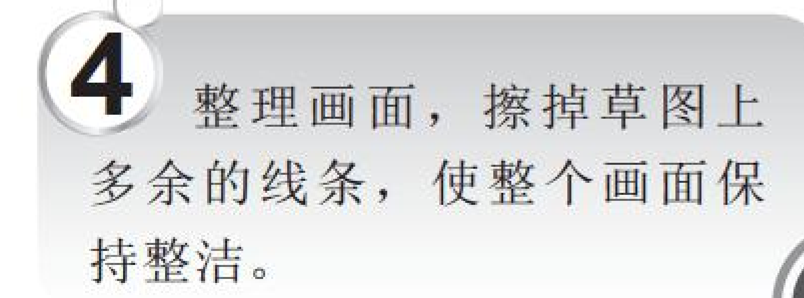


2 在头部轮廓线的基础上，用流畅的线条绘制出小飞龙简单的头部，绘制出喷出的火焰，使小飞龙的形象更加生动。





3 在身体轮廓线的基础上，用流畅的线条绘制出小飞龙胖嘟嘟的身体，注意胸部和腹部的结构要表现出来。



4 整理画面，擦掉草图上多余的线条，使整个画面保持整洁。



整理画面



5 刻画头部，绘制出小飞龙脑袋上自然形成的头冠，绘制出眼袋，表现出它的眼睛很大，因为张嘴吐火，脸部肌肉鼓起来的感觉要到位。



6 为头部添加阴影，在头冠和脸部的下方以及嘴巴和耳洞内添加阴影，最后火焰上也要添加阴影。







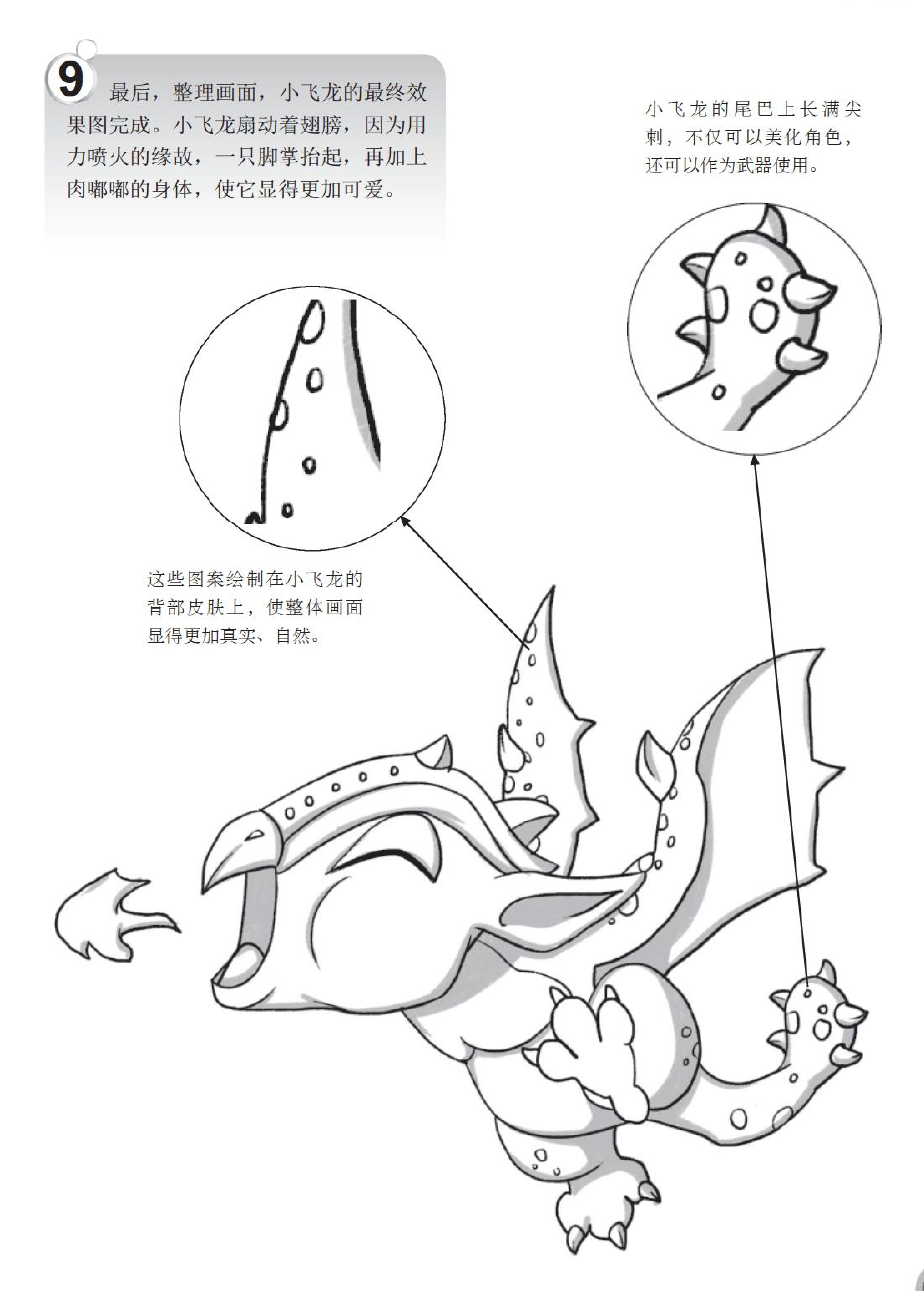
7 为小飞龙的脚掌和尾巴上添加尖锐的爪子和尖角，使小飞龙更加形象。在身体的皮肤上添加图案，丰富画面。



8 为小飞龙的身体添加阴影，绘制时注意因为光源，颈部通常阴影较多。



9 最后，整理画面，小飞龙的最终效果图完成。小飞龙扇动着翅膀，因为用力喷火的缘故，一只脚掌抬起，再加上肉嘟嘟的身体，使它显得更加可爱。





10.3　Q版妖精角色设计

妖精常常出现在神话故事当中，它们有着各种各样奇怪的形象和能力，有的可爱漂亮，有的恐怖丑陋，这类角色的设计需要充分发挥自己的想象力。

10.3.1　猫科类妖精

一双大大的眼睛和长长的尾巴，是猫科类妖精主要的特征。

绘制草图

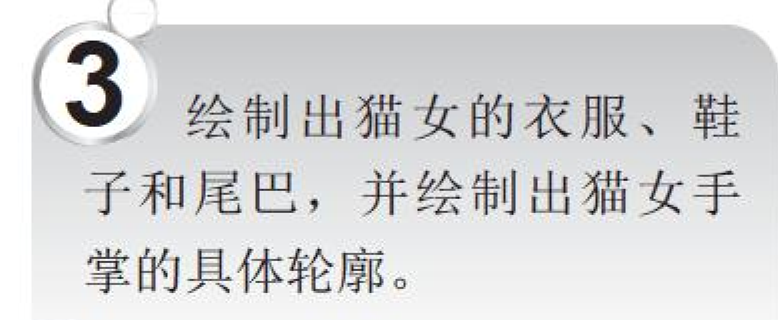


1 用线条简单地勾勒出猫女站立的外形轮廓和它的尾巴。



2 根据头部轮廓线绘制出猫女的五官和头发以及一双大大的耳朵。





3 绘制出猫女的衣服、鞋子和尾巴，并绘制出猫女手掌的具体轮廓。





4 整理画面，擦掉不必要的线条，使整个画面保持整洁。





整理画面



5 刻画出猫女的眼睛和耳朵的内部结构，为头发添加线条，使头发的层次更加丰富。





6 为猫女耳朵的内部和头发添加阴影，别忘了给猫女的脸蛋添加可爱的红晕。





7 刻画猫女的身体，在胸部添加褶皱，表现出女性胸部的凸起，绘制出鞋子的外部结构。







8 配合头部为猫女的身体添加阴影，顺着身体结构绘制的阴影会显得更加自然。



9 最后，整理画面，可爱猫女的最终效果图完成。有时候，设计妖精的形象也不用多么夸张，稍稍结合现实的动物，抓住特征，就可以很好地设计出来了。

女性因为胸部的凸起，会使衣服形成向两边拉扯的直线褶皱。

猫女手掌握拳的姿势要表现到位。

10.3.2　犬科类妖精

犬科类妖精和猫科类妖精在外形上很相似，但两者的尾巴却大不相同。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物坐在地上环抱花瓶的姿势，头部向左扭动，注意头部扭动的状态要自然。



2 绘制妖精的五官和头发，它的头部侧着，因为透视关系，右边的眼睛会显得大些，绘制出其大大的耳朵。







3 古装更能衬托出妖精的神秘气质，用流畅的线条绘制出来，因为花瓶挡着，右边的手和腿只露出一小部分，犬类的尾巴毛较多，要表现得粗大。



4 整理画面，擦掉草图上多余的线条，使画面保持整洁、干净。





整理画面



5 绘制出妖精的眼睛，根据每缕头发的走向添加线条，增强头发的层次感，因为头部往下看，我们可以完整地看见头发的漩涡。





6 为人物的头部添加阴影效果，注意阴影要根据顶部光源的照射和人物头发的结构正确地绘制出来。



7 刻画人物的身体，古装衣服的袖子很大，因为垂落会自然形成褶皱，为尾巴添加线条，表现出尾巴毛茸茸的感觉。





8 统一光源，根据衣服的结构添加阴影，阴影要有粗细变化，这样才能使整个画面更加生动。



9 最后，整理画面，抱着花瓶的犬科类妖精的最终效果图完成。它的整个外形是以人的形象为主，但一双大大的狗耳朵和毛茸茸的尾巴，却表现出它是一只犬科类妖精。



刻画妖精头发的时候，前后的层次关系一定要清晰。

人物右边的手臂被遮住，只能看到部分手指和衣服袖子。



10.3.3 水鱼类妖精

鱼类妖精的整体外形和鱼的形象类似，设计时要结合真实鱼类的特征进行绘制。

绘制草图



1 人鱼类妖精有着人的身体和大大的鱼尾，这是它们主要的身体特征。首先用线条勾勒出鱼类妖精的大致轮廓。



2 在头部轮廓线的基础上，绘制出鱼类妖精可爱的表情和长长的头发，绘制时线条要流畅。

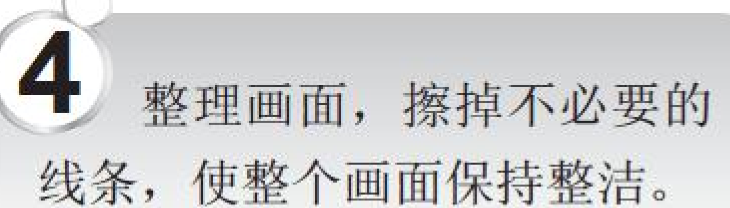






3 根据身体的轮廓线，绘制出妖精扭动着的身体和大大的鱼尾巴，手遮挡面部的动作要自然。





4 整理画面，擦掉不必要的线条，使整个画面保持整洁。



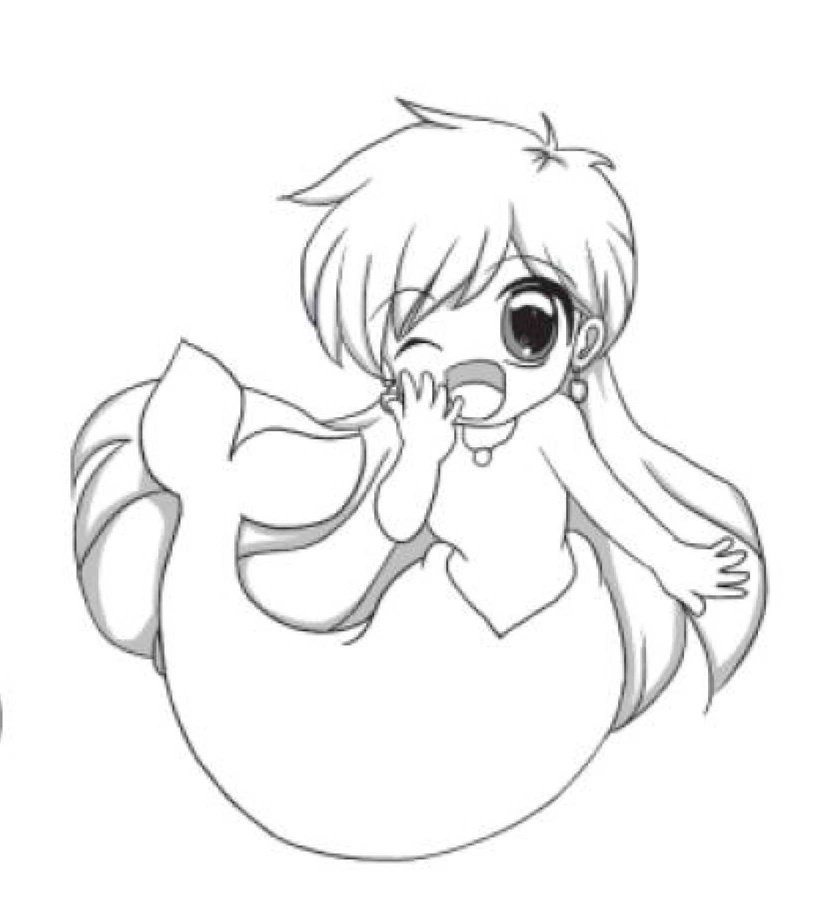


整理画面



5 刻画出鱼类妖精大而晶亮的眼睛，为头发添加线条，加强头发层次，绘制耳坠，使人物显得高贵。





6 为头发添加阴影，妖精的头发很长，阴影要随着每缕头发的走向进行绘制，才会显得自然、好看。



7 刻画妖精的身体，绘制出妖精的项链和手链以及简单的胸衣，绘制出可爱的腰带，增添人物的华丽感。





8 根据身体结构添加一层阴影，注意光源要统一，鱼尾很大，阴影就会较多。



9 最后，整理画面，高贵、可爱的人鱼类妖精绘制完成。人鱼类妖精因为生活在水中，所以设计时衣物可以显得很简单，大大的鱼尾更是突出了鱼类妖精的形象。

绘制人鱼类妖精正面时，耳朵与头发处的层次要分明，细节要展现出来。

因为角度的关系，左边肩膀被前臂和手掌挡住了，看不见细节。

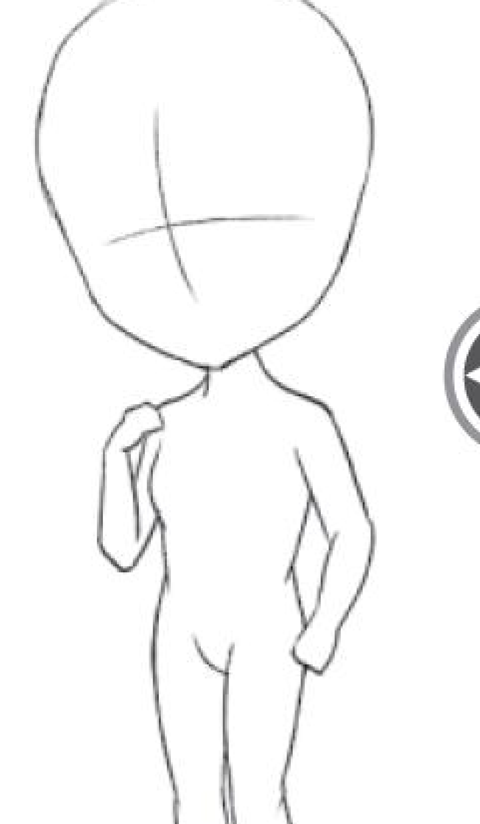
10.4　Q版鬼神角色设计

鬼神中的角色通常是指神仙鬼怪之类的虚幻人物，在神话故事中，它们都有着各种各样强大的本领，能够移山倒海。

10.4.1　仙女

仙女是我国神话中才会出现的人物，她们往往穿着漂亮华贵的衣裳，散发着高贵的气质。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出仙女身体的轮廓结构，他们有着人的身体，此时线条不用太讲究。





2 绘制出仙女的五官和头发的大概样式，头发的样式很古典，呈向上堆积状，前面只有一缕刘海，表现出仙女的高贵典雅。



3 仙女的服饰是古代工装类型，较为复杂，要根据身体结构绘制，穿在身上的感觉才会更加自然，带子要飘起来，才会显出仙女优雅的气质。



4 整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。





整理画面



5 刻画仙女的眼睛，刻画仙女的头发，仙女的发型高高的，堆在一起显得很厚，与后面的两个发包组成前后两部分。





6 为仙女的头发添加阴影，使头部的立体感更强，让头发显得更加柔顺有质感。



7 刻画人物身体，仙女服很宽大，腰部和抬起的手臂部位因衣服自然垂落形成下垂褶皱，跳舞带子上的转折关系要明确。



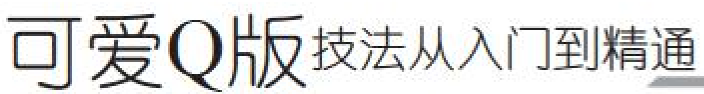
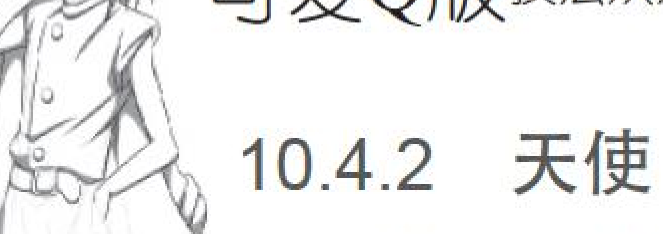


8 配合头部添加阴影，古代仙女服的袖口很大，会形成较多暗面，胸部的暗面表现出胸部的凸起。



9 最后，整理画面，气质优雅的仙女绘制完成，仙女主要给人一种不食人间烟火的感觉，所以画仙女服装的同时，给她绘制出一条带子，会使仙女的形象更加到位。



10.4.2 天使

天使是西方神话中的角色，圣洁的白色翅膀是天使最主要的特征。

绘制草图



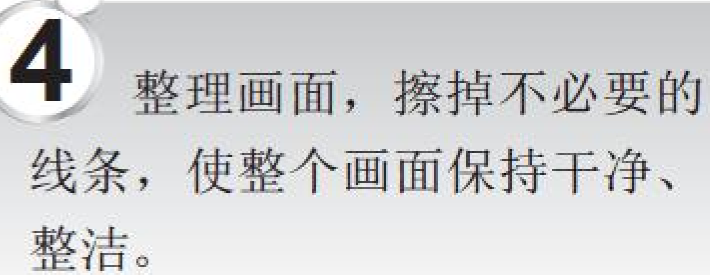
1 天使有着人类的外表，除去翅膀，他们的身体结构和人类是一样的。构思好形象后，用简单的线条勾勒出天使娇俏的动作姿态。

2 绘制出天使的五官和长发，头发很长，垂落的部位会呈微卷状态，天使的耳朵用翅膀的形象代替，再配以大蝴蝶结的装饰会使人物显得更加单纯可爱。





3 绘制出天使的衣服和上下的大小翅膀，天使往往喜欢穿着白色的裙子，这样会让她们感觉清新舒适，白色的翅膀更让她们显得圣洁美丽。



4 整理画面，擦掉不必要的线条，使整个画面保持干净、整洁。

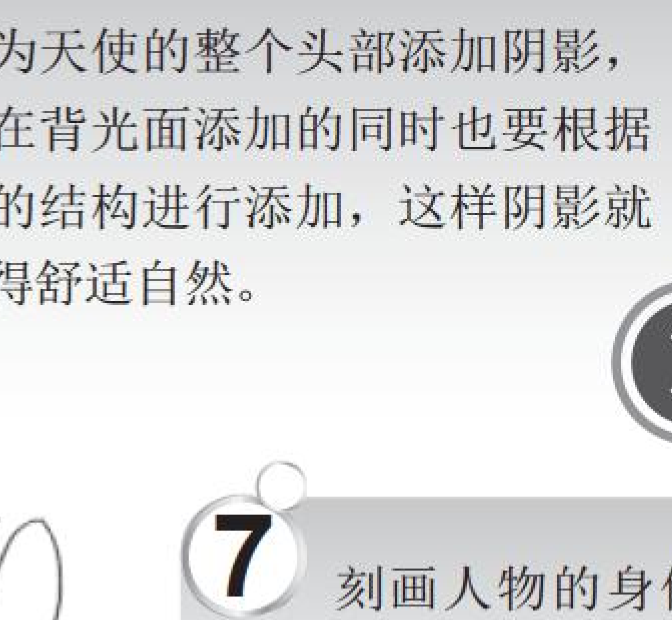



整理画面



5 刻画人物的头部，每缕头发的分布要有粗细变化，才不会显得呆板，绘制出耳朵的内部结构，刻画出天使晶亮有神的眼睛。

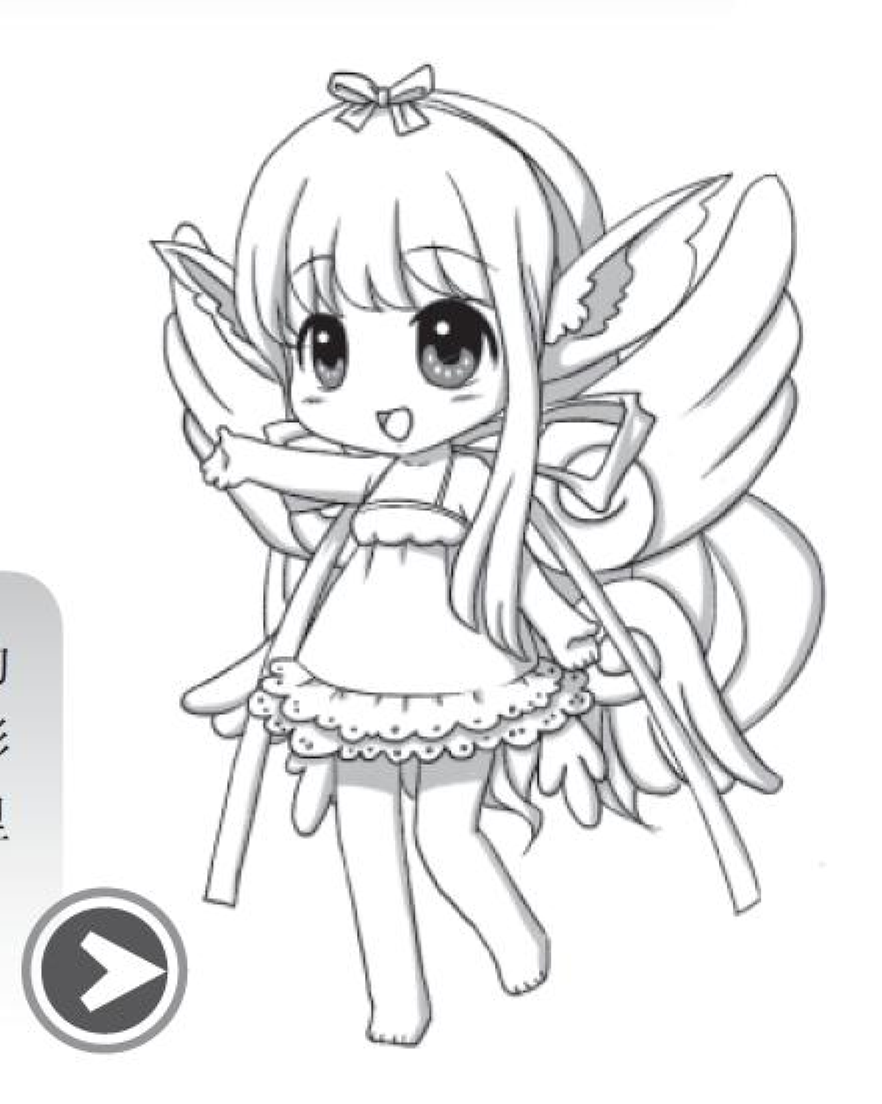




6 为天使的整个头部添加阴影，阴影在背光面添加的同时也要根据头部的结构进行添加，这样阴影就会显得舒适自然。



7 刻画人物的身体，为天使颈部添加上两笔，表现出露出的锁骨，可画出手掌的内部结构，给裙子添加装饰，使裙子更加漂亮。



8 配合头部，统一光源，给天使的身体添加阴影，裙子的下摆是宽松形的，她和腿部有一段距离，所以这里暗面较多。



9 最后，整理画面，天使的最终效果图完成。天使的形象是圣洁的，也是美丽的，设计时穿戴方面不用太华丽，简单的衣服更能够表现出人物美丽单纯的气质。



虽然是一块暗面，但因为褶皱而出现转折，所以暗面的中间会出现一块亮面。

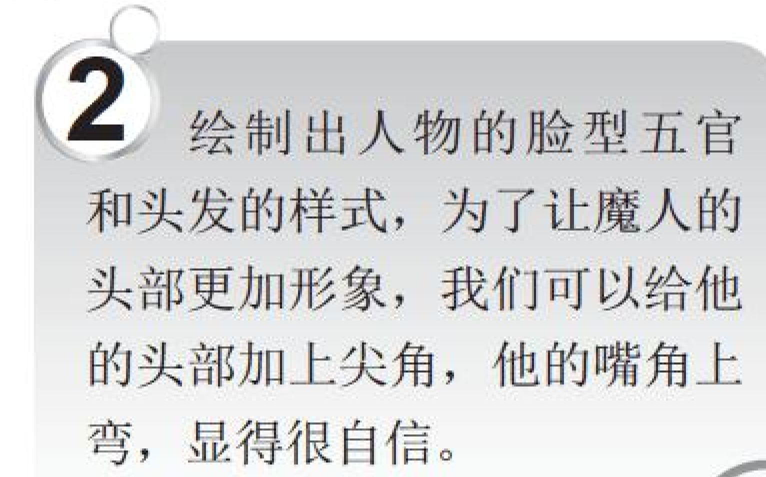
衣裙的花纹不用多么复杂，用单纯的点表现也可以。

10.4.3 魔人

魔人给人的第一感觉就是血腥暴力，是邪恶的一方，下面一起来设计一个魔人的形象。

绘制草图

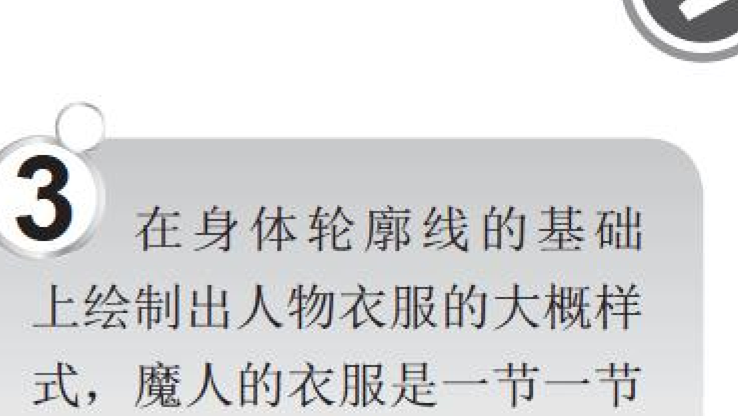




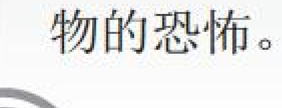
1 魔人顾名思义，他会有着人类的形象。首先用简单的线条大胆地勾勒出人物凌空站立、单手伸张、双腿交叉的姿态。



2 绘制出人物的脸型五官和头发的样式，为了让魔人的头部更加形象，我们可以给他的头部加上尖角，他的嘴角上弯，显得很自信。



3 在身体轮廓线的基础上绘制出人物衣服的大概样式，魔人的衣服是一节一节的，裙摆处犹如蝙蝠翅膀，加上尖锐的蝎尾，表现出人物的恐怖。







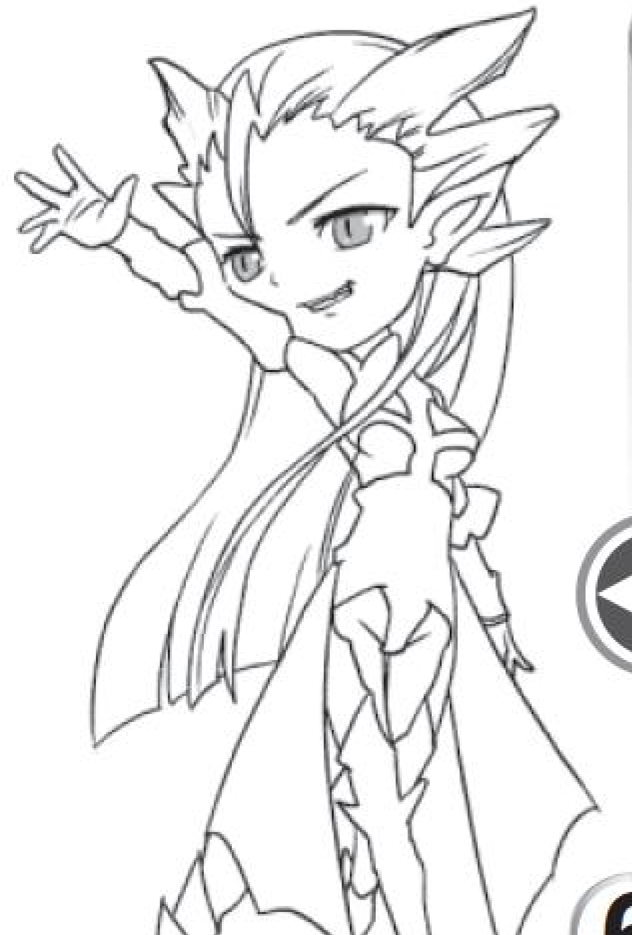
4 完善画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为下一步做准备。





整理画面

5 刻画人物的头部，人物的头发分组不多，为头部的尖角添加线条，表示出尖角很硬，人物的瞳孔黑色只有一点，表现出人物的另类。





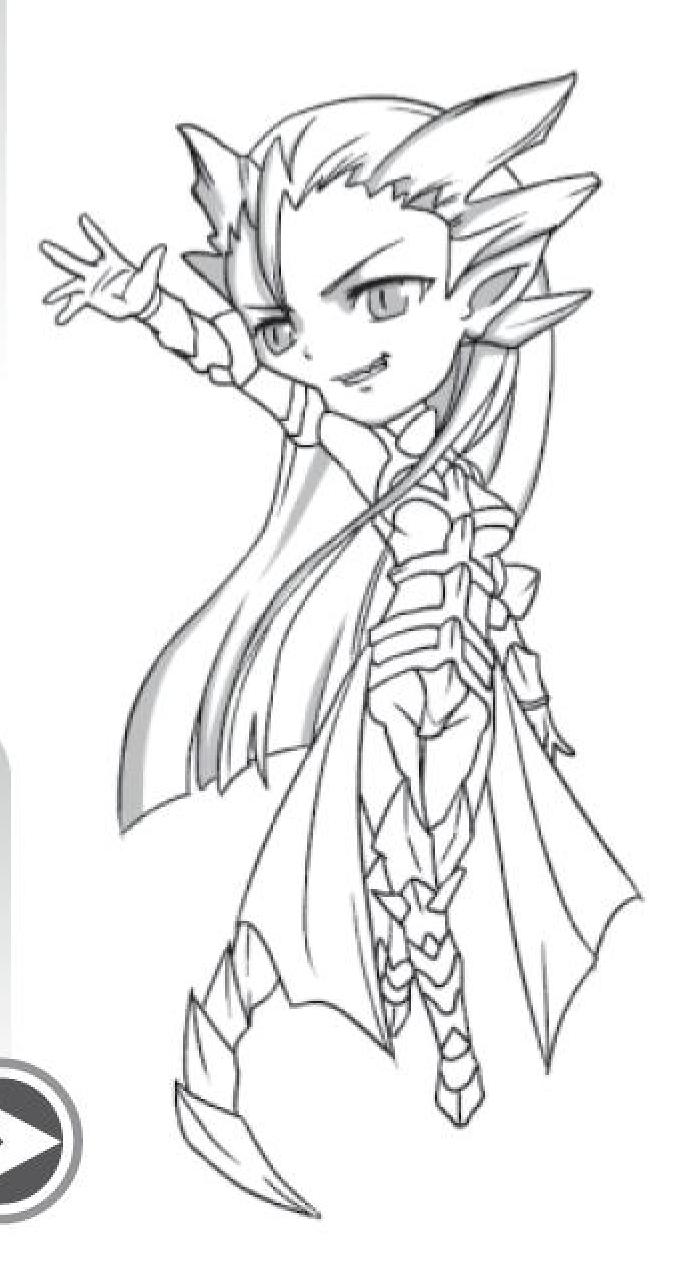


6 为头部添加阴影，阴影之间要有粗细变化，这样才能产生虚实感，增强头部的体积感，让魔人的形象更加逼真。



7 刻画人物的身体，人物的衣服犹如骨架一般包着身体，腿部突出的尖刺和锋利的蝎尾使人物显得锋芒毕露。





8 根据身体的结构和衣服的结构添加阴影，阴影的绘制会增强魔人衣服和蝎尾坚硬的质感。

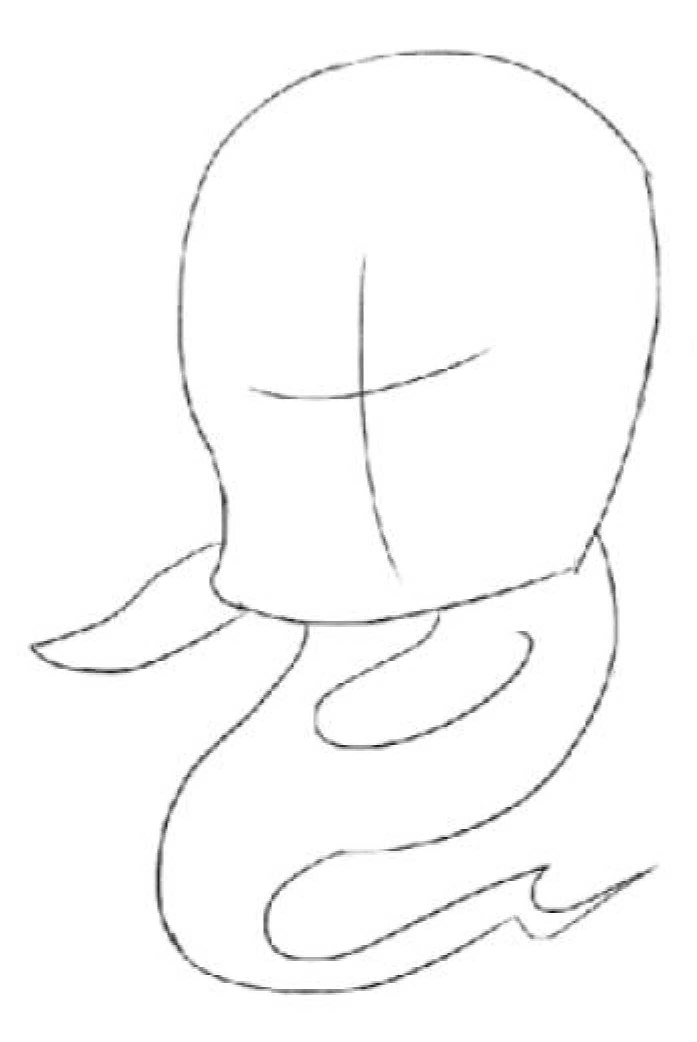
9 最后，整理画面，魔人的最终效果图完成。魔人的气质和天使刚好相反，是邪恶的，绘制时要有意地给他添加上锋利的棱角，衣服也要显得怪异另类。



10.4.4　幽灵

幽灵总会让人们想到一副张牙舞爪的恐怖形象，但Q版的幽灵却可以很有趣。

绘制草图



1 简单地勾勒出幽灵的动态姿势，它的身体像烟一样扭曲飘浮在空中。



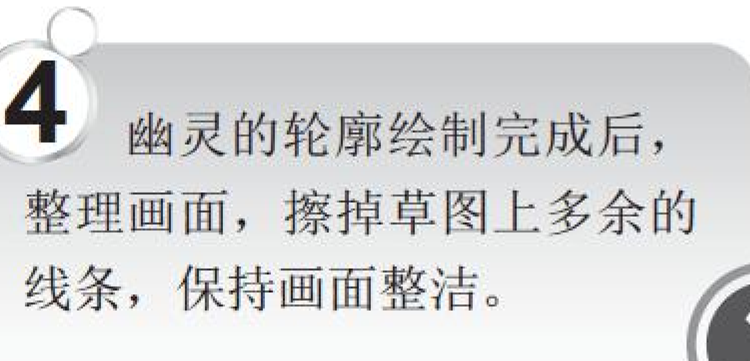


2 它的头部是正常男性的头部，绘制出其夸张的五官和简单的长发。



3 用流畅的线条绘制出他烟云般扭曲着的身体，绘制出手掌的动作轮廓。





4 幽灵的轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉草图上多余的线条，保持画面整洁。



整理画面



5 刻画头部，绘制出幽灵的眼睛，为头发添加线条，丰富头发层次，绘制出耳朵的内部结构。



6 为幽灵的头部添加阴影，阴影要根据顶部光源的照射和人物头部的结构进行绘制。





7 绘制出手掌的具体结构，在衣袖处添加衣服因手臂结构而产生的褶皱，绘制出火焰，让幽灵更加形象。

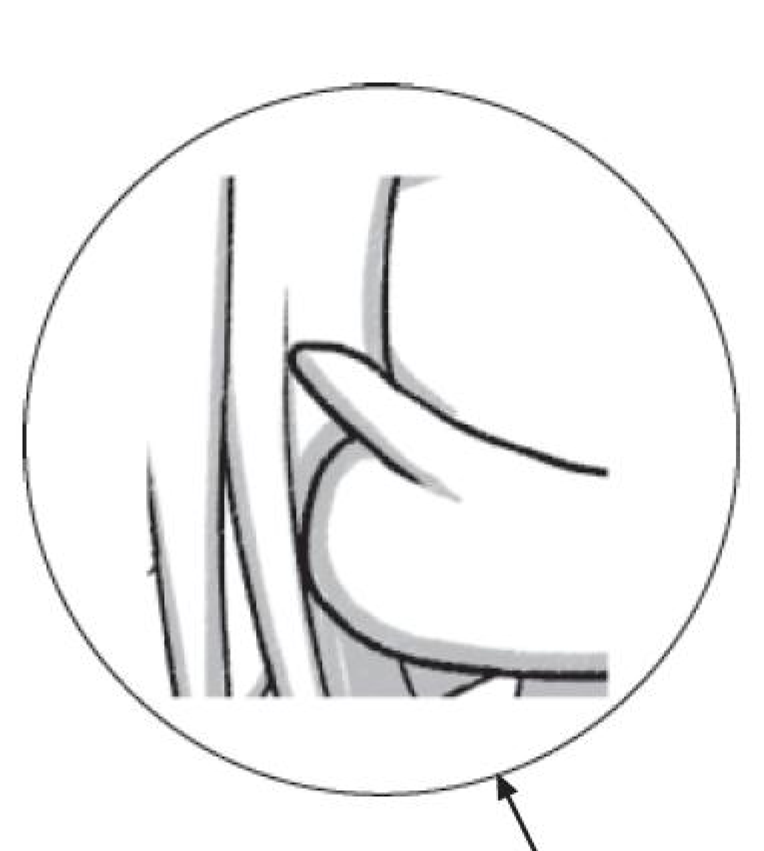


8 为幽灵柔软扭曲的身体添加阴影，添加时要找准因光源照射所造成的暗面，然后刻画即可。





9 最后，整理画面，幽灵的最终效果图完成，大大的脑袋、夸张搞怪的表情、一副僵尸般的动作、屁股后面还飘着一朵火焰，让人感觉不到恐怖，反而显得很有趣。

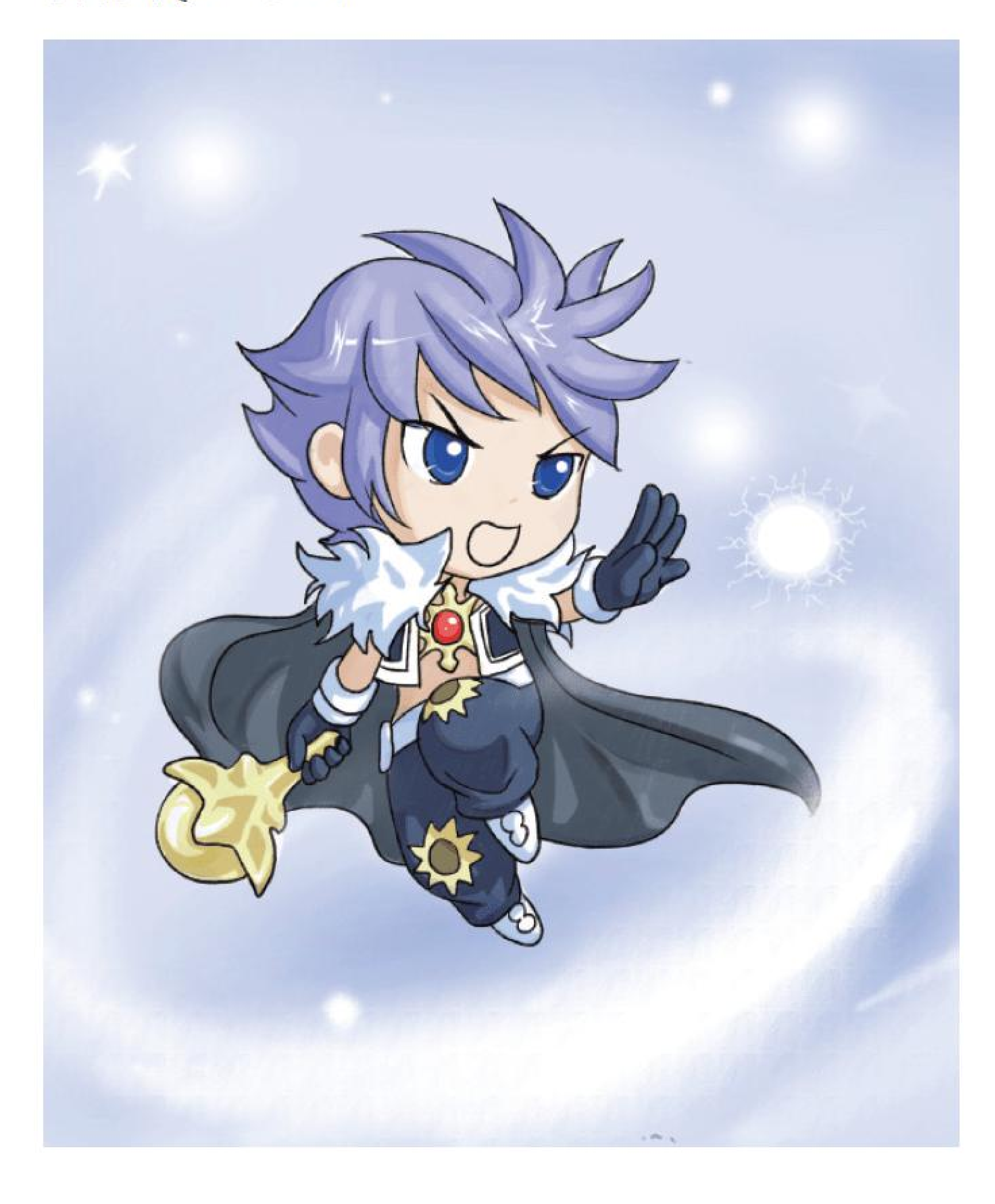


翘起来的嘴唇，凸下巴，会让角色显得更加有意思。



第11章 人物上色技法

本章主要为读者介绍Q版人物的上色技法。本章的前面讲解的是上色技法基础知识，主要讲解色彩的属性，只有掌握了色彩的基础知识，才能画出漂亮的作品来；本章在后面的内容中，通过5个Q版人物上色的案例，全程图解Q版人物上色的过程。希望读者可熟练掌握本章内容，举一反三，绘制出更多、更漂亮的Q版上色人物。



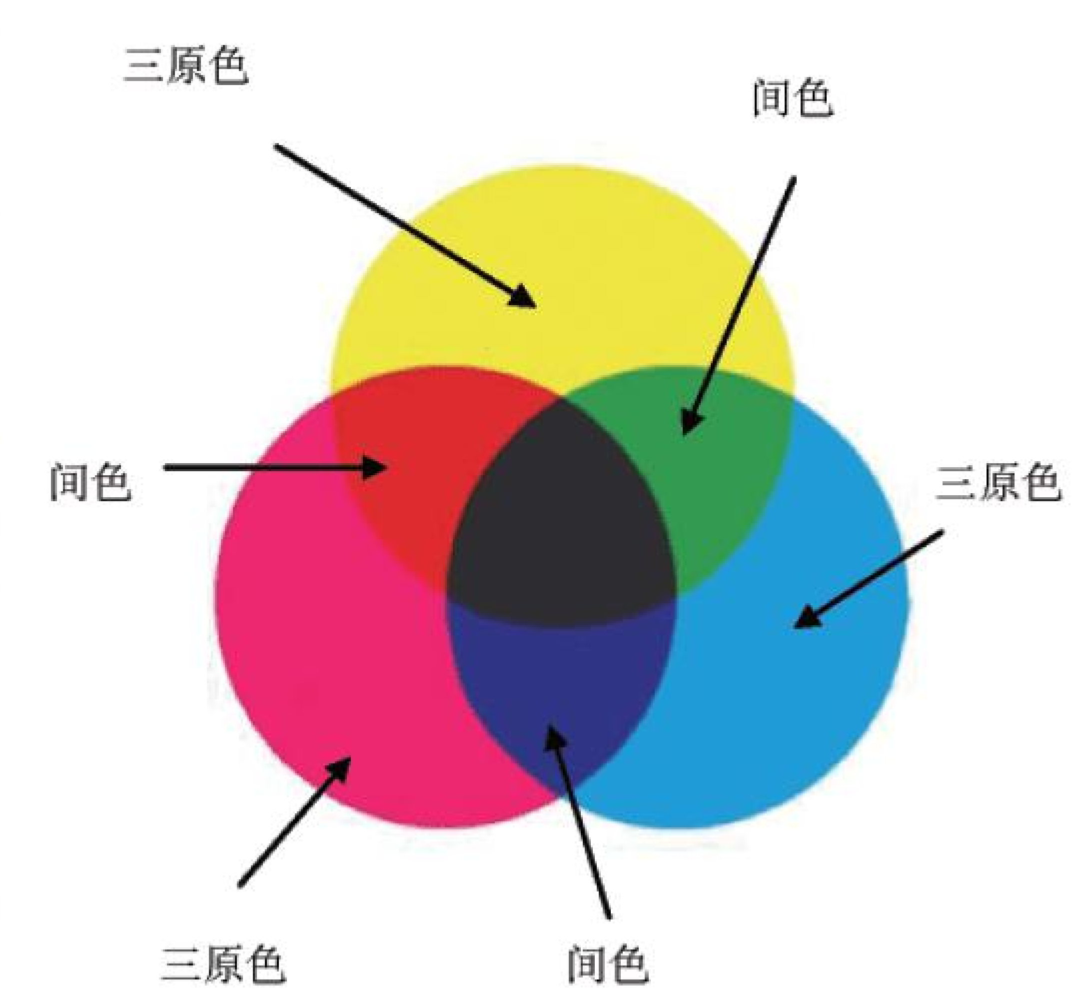


11.1　上色技法基础知识

我们生活的世界是五彩缤纷的色彩世界，它拨动着我们的心弦。人们眼中所见到的周围丰富美丽的色彩现象，使人感到美的享受。色彩是绘画的重要艺术语言，也是一种重要的表现手段和必要的条件之一。在绘画中色彩起着独特的作用。它对塑造人物、描绘景物起到了引人入胜、增强作品艺术效果的作用。巧妙地运用色彩，能使美术作品增加光彩，给人的印象更强烈、更深刻，塑造的艺术形象能够更真实、更准确和更鲜明地表现生活和反映现实，因此也就更富有吸引力和艺术感染力。

11.1.1　了解三原色

自然界的色彩十分复杂，我们必须学会用种类有限的颜料调成丰富多样的色彩，为此，我们要了解颜料混合调配的规律。颜料中最基本的三种色为红色、黄色和蓝色，色彩学上称它们为三原色，又叫第一次色。一般在绘画上所指三原色的红是曙红、黄是柠黄、蓝是湖蓝。用这三种原色中不同的比例混合可以调配出我们想要的各种不同色彩。而其他的色彩是无法调配出原色的。



三原色中任何两种原色作等量混合调出的颜色，叫间色，亦称第二次色。例如：原色黄+蓝＝绿，绿是间色。原色红+黄＝橙，橙是间色。原色黄+蓝＝绿，绿为间色。原色蓝+红＝紫，则紫为间色。

如果两个原色在混合时分量不等，又可产生种种不同的颜色。例如，红与黄混合，黄色成分多则得中铬黄、淡铬黄等黄橙色，红色成分多则得橘红、朱红等橙黄色。任何两种间色或一个原色与一个间色混合调出的颜色我们叫它第三次色，亦称复色。例如：间色橙和紫＝橙紫(红灰)。

由于混合时各种颜色比例的不同和色彩明暗深浅的变化，使复色多种多样。复色在绘画和工艺装饰上应用很广，善于运用复色的变化，就能使画面色彩丰富并得到色彩格调韵味的艺术效果。

11.1.2　了解补色和同色

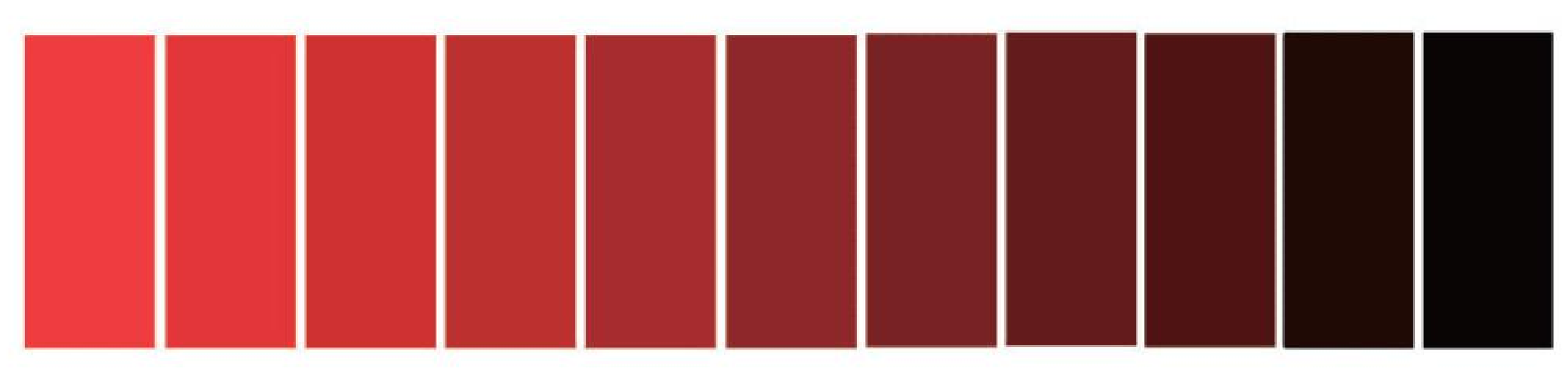
补色称互补色、余色，亦称强度比色，就是两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的任何直径两端相对之色都是互补色。在色环中，不仅红

与黑是补色关系，一切在对角线90°以内包括的色，如黄绿，绿，蓝绿三色，都与红构成补色关系。

一种特定的色彩只有一种补色，有些作品画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的审美感觉，然而倘若补色以高纯度、高明度、等面积搭配，会产生比对比色组更强烈的刺激性，使人的眼睛感到疲劳而无法接受。

任何一对互补色，它们既互相对立，又互相满足。它是由三对基本补色引申开来的，这就是







用互补色对比绘制出的色彩能够使整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉，但如果对颜色的掌控力度不够，画面则会显得花、乱。



同色调的画面和补色调正好相反，同色调的画面会显得很柔和，并且让画面显得很唯美梦幻，但如若色彩掌握力度不够，画面就会显得很灰，主题不突出。



色相环上的三对色：黄与紫、橙与蓝、红与绿。它们把充实圆满表现为对立面的平衡。当它们同时对比时，相互能使对方达到最大的鲜明性，但它们互相混合时，就互相消除，变成灰黑色。互补色中那种互相满足的因素构成了一个结构简明的整体。因此，它在色彩中具有一种独特的表现价值。

同色即是一种渐变得来的相近的一系列颜色。

11.1.3 了解冷色调和暖色调的对比

冷暖是色彩的精华，它可以最细致地表现出色彩变化。要用色彩生动地表现对象，就要掌握色彩冷暖的对比。任何画面都有着冷暖对比，一幅画面无论哪种色彩对比都可说是冷暖对比的特殊形式。通过对比，冷得更显冷，暖得更显暖，画面的色彩层次也就拉开了。要想使某一暖色更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它。

运用冷暖色对比，两色亦应有主次之分，并以明度纯度的不同加以调节。但色彩的冷暖不是绝对的，而是相对而言的。因为色彩不是孤立的，要在色彩的相互关系中，才能准确地表现出对象。也可以说，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖，无所谓正确与否了。

如果一副画面没有对比，就会失去表现力。因为颜料色总比不上自然界色彩那么鲜艳，与自然色彩有着很大的差距，我们不能为了表现鲜明的对象，处处都把最鲜艳的颜色涂上去，只要我们灵活恰当地运用色彩对比，突出主要部分，减弱次要部分，就可达到用色少而色彩丰富的艺术效果。但乱用对比、不分主次强弱，则会喧宾夺主，杂乱无章。



这是以冷色调为主的画面，整幅画面让人感到了夜晚的清冷，但粉色的人物和画面暖暖的银光却让人感到画面的安逸和宁静。



这是以暖色调为主的画面，整个画面显得很温暖，但画面中阴影部分的蓝紫色调却让画面透着一股清晰，使整个画面显得更加自然。

位于冷暖不同的背景上的同一色彩，看上去感到在冷色背景部分偏暖，在暖色背景部分则偏冷，这是由于冷暖对比产生的感觉上的差异。

11.1.4 了解光与影的结合

我们观察色彩，一定要将对象、光源和环境三者作为不可分割的整体来观察、比较，只有这样才能正确地找到物体的色彩关系。因为我们所指的物体的色彩，也就是物体本身的固有色，它本身就是物体在一定的光源、环境下所呈现出来的色彩。所以，了解物体在

光源中产生的明暗关系的变化是我们绘制色彩有必要掌握的知识。

物体在光源下会明确地呈现明暗两面，而在明暗交接的地方也会形成灰面过渡，通常在暗部会因为环境色出现反光，在光源的照射下，由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。



11.2　Q版人物上色案例

Q版漫画上色其实很简单，每块色彩的变化不大，上色时最需要注意的是画面不能显得乱、花、脏、呆。本节主要通过5个案例来讲解Q版人物上色技法。

11.2.1　雪中舞动的少女

本节介绍绘制雪中舞动的少女的实例过程。

绘制线稿

1 用简单的线条勾勒出人物张开双手背侧着的姿态，人物扭动时的动作要自然。





2 在头部轮廓的基础上用流畅的线条勾勒出人物的五官和长发的样式，每缕头发要有变化，这样才不会呆板。



3 在身体轮廓的基础上用流畅的线条勾勒出少女衣服的样式和手与腿的结构，衣裙随着人物的动作呈向上摆动的姿态。





4 整理画面，擦掉不必要的线条，给人物的头顶添上一根因动作翘起的发丝，让少女显得更加活泼可爱。



人物上色

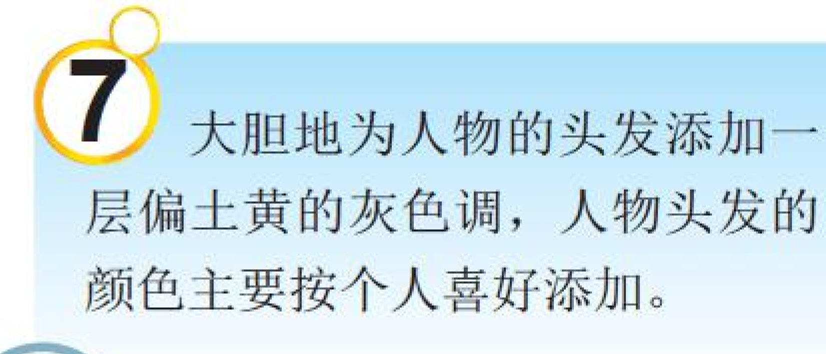


5 首先要有规律地去上色，给人物的面部和露出的手臂以及大腿铺上一层淡淡的橘黄色，作为皮肤的底色。





6 在底色的基础上为人物的皮肤添加一层阴影，阴影用底色较深的颜色添加即可。





7 大胆地为人物的头发添加一层偏土黄的灰色调，人物头发的颜色主要按个人喜好添加。



8 在底色的基础上给人物的头发添加一层阴影，阴影要用更深的底色才行，但暗部也不能太黑，要与整个头发的色调形成统一。





9 少女的衣裙分为白色的外套和湖蓝色的衣裙，首先为有颜色的衣裙添加一层色彩。



10 根据衣服的结构和光源的变化添加一层阴影，阴影用更深的底色添加，使衣服更有立体感。



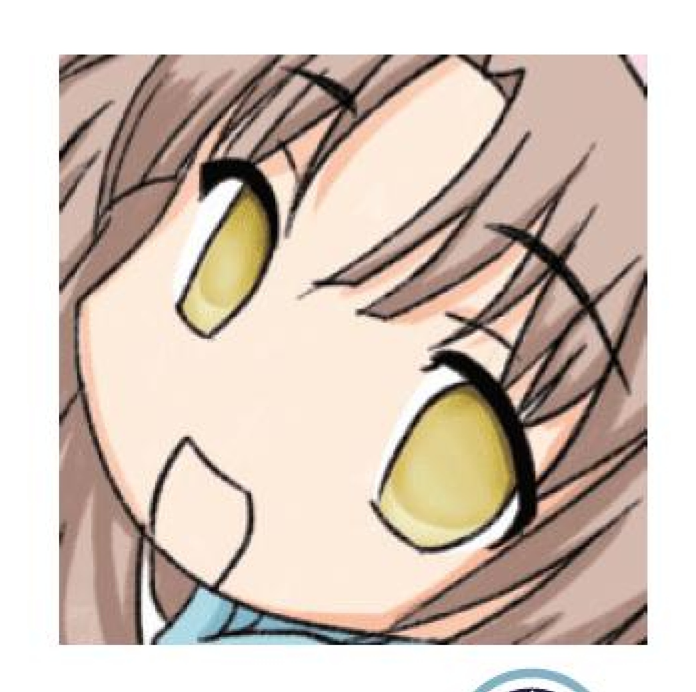


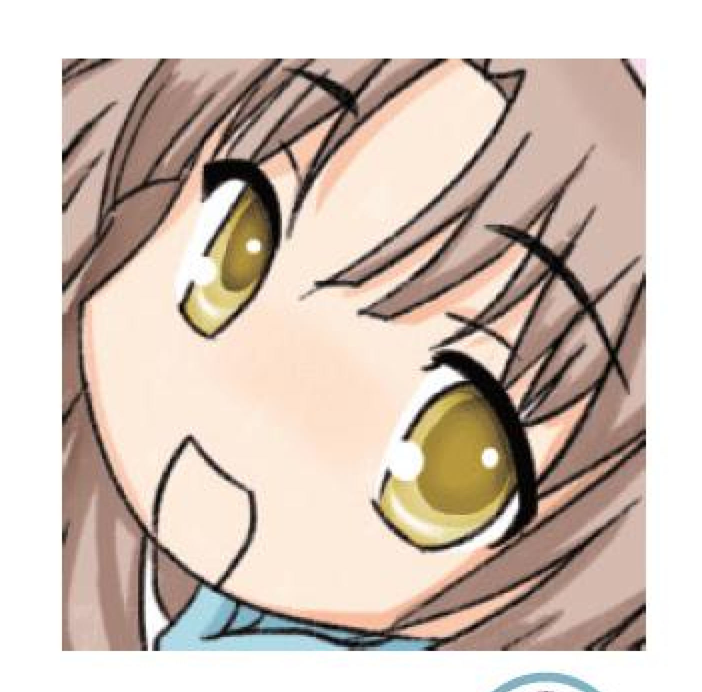
11 为少女的头巾添加一层紫红色，给少女胸前露出的红领巾添加一层红色。

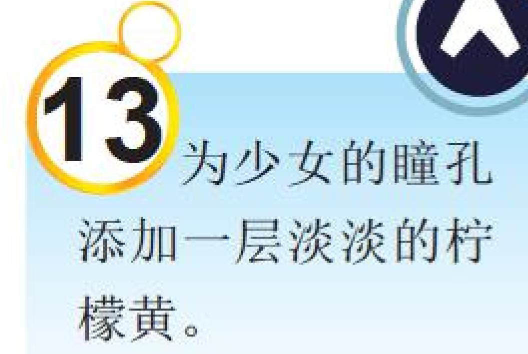


12 在少女的头颈、红领巾被头发遮挡的部分以及身体结构转折的部位，添加一层阴影。









13 为少女的瞳孔添加一层淡淡的柠檬黄。

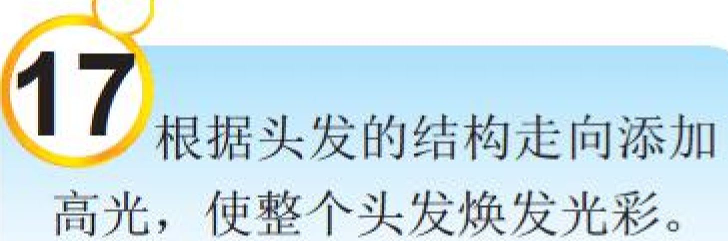
14 用更深的柠檬黄加深少女的瞳孔，注意边缘要深一些。

15 为少女的瞳孔添加上高光，使眼神显得明亮有神。



16 为少女的脸部添加红晕，在脸上点上少许高光，使人物显得更加可爱。





17 根据头发的结构走向添加高光，使整个头发焕发光彩。



18 为少女的头巾和裙子添加高光，使整个画面显得更加明亮。

19 最后，绘制出简单的背景，雪表现出冷的感觉，所以整个背景为冷色调，点缀上飘洒的雪花，使整个画面充满梦幻般的感觉，雪中飞舞的少女最终效果图完成。

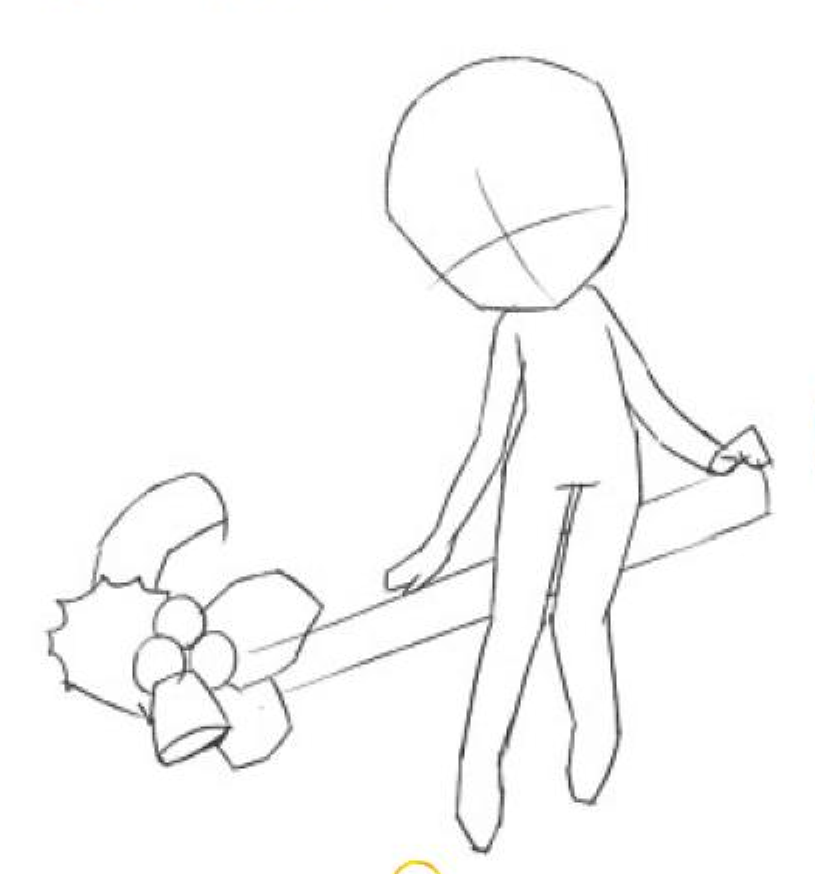
脸蛋上的高光可以使人物更加有生气。

裙摆上的颜色要根据明暗来分布。

11.2.2　圣诞女孩

圣诞节是喜庆的节日，衣服的色彩往往也会很鲜艳，本节介绍绘制圣诞女孩的实例过程。

绘制线稿



1 用简单的线条勾勒出少女坐在礼品上的动态姿势，勾勒出礼品的轮廓结构。



2 在头部轮廓的基础上，绘制出少女的五官、头发、圣诞头巾，每缕头发的走向都要有变化。



3 根据身体的动态轮廓绘制出圣诞衣服的内部结构，以及礼品的具体结构，因为要上色，褶皱不用太多。





4 线稿绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为上色作准备。

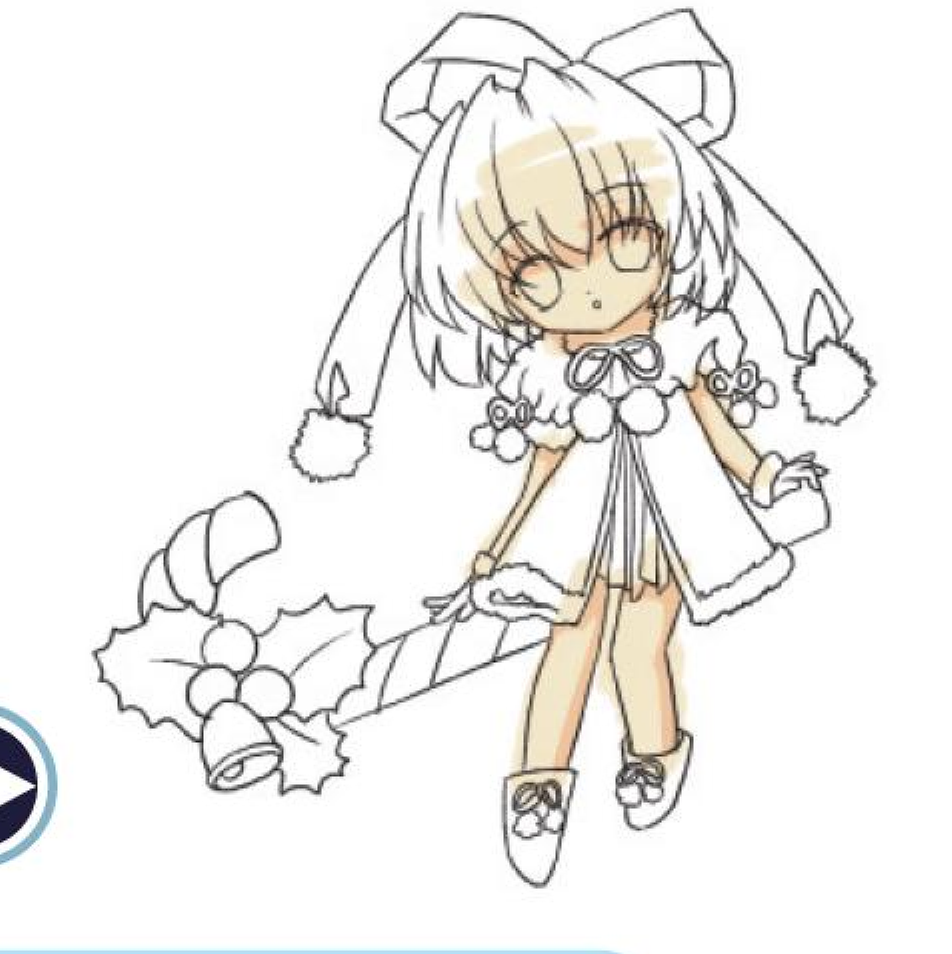


人物上色





5 为少女的脸部和手臂以及腿部露出的皮肤添加一层淡淡的柠檬黄，作为皮肤的底色。



6 根据头部和身体的结构添加一层阴影，阴影用更深的橘黄添加，但皮肤暗部的颜色不要太深。





7 擦掉多余的色彩，加深皮肤明暗交接线处的颜色，使暗部显得透明，增强皮肤的质感。



8 为人物的脸部添加红晕，在少女的膝盖处添加少许淡淡的粉红，使少女的皮肤更显娇嫩。



9 为少女的头发添加自己喜欢的颜色，黄色的头发是现在人们染发时比较喜欢的颜色。





10 擦掉不需要的色彩，为头发添加阴影，用较深的土黄色添加阴影，注意要根据每缕头发的走向进行添加。



11 圣诞服饰的底色是大红，看上去既鲜艳又喜庆，这是圣诞服饰的一大特点，铺底色的时候不用太在意细节。

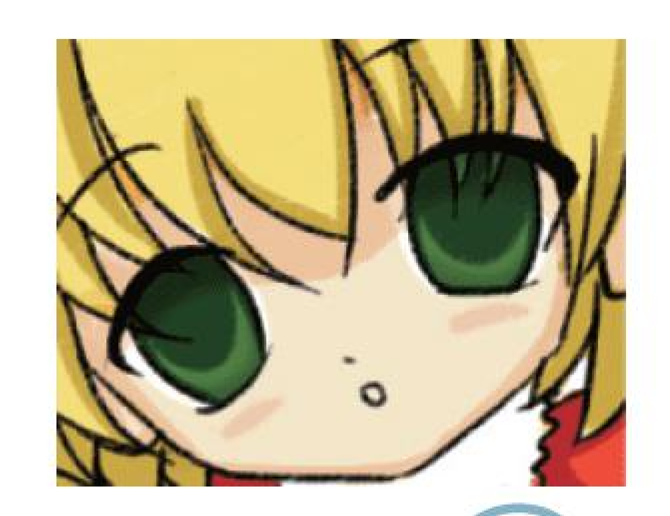


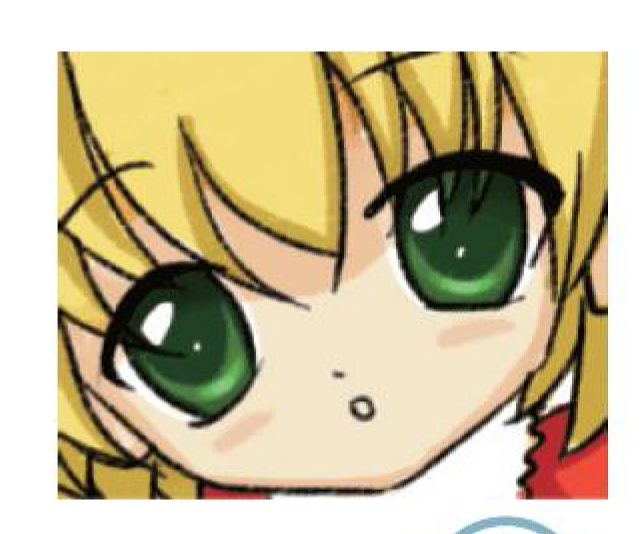


12 擦掉多余的色彩，为少女的衣服添加一层阴影，用更深的大红色添加即可，要注意配合头部统一暗部的分布。









13 绘制眼睛，给人物的眼睛添加一层绿色，暖色调和冷色调配合可以使眼睛更加突出。

14 加深少女的眼瞳，作为眼睛最暗的部分，使眼睛的层次感更强、更加有深度。

15 为少女的瞳孔上方点上高光，下方绘制出眼睛的反光，这样会使眼神更加明亮。



16 为人物身下的礼品添加颜色，添加时颜色最好丰富一点，这样可以增强画面的层次感，也不会显得呆板。



17 为礼品添加阴影，叶子、铃铛和管子上的阴影部位都不相同，添加时要根据物体的结构进行绘制。



18 为人物的头发和衣服添加高光，让人物亮起来，但高光不要添加太多，不然会显得画面很花、很乱。

19 用淡淡的粉红绘制出少女衣服上棉球的暗面，与整个画面形成统一。



20 绘制出简单的背景，冷色调的绿色和整个少女的大红暖色形成强烈对比，让少女显得更加突出，圣诞少女的最终效果图完成。



少女结构转折处的皮肤上，要适当地铺上粉红色，表现出少女皮肤的娇嫩。



红色鞋子的阴影比皮肤颜色的阴影要暗，这是因为固有色的不同引起的。

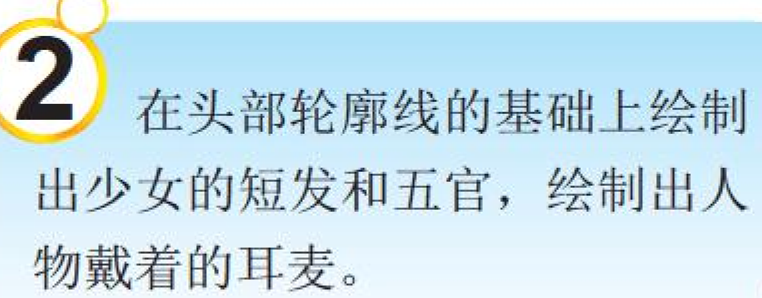
11.2.3 舞台上的少女

舞台是表演的地方，人物衣服颜色的搭配可以比较花俏。本节介绍绘制舞台上少女的实例过程。

绘制线稿



1 用简单的线条绘制出人物手拿电吉他向下望的姿态，绘制出音响的轮廓。



2 在头部轮廓线的基础上绘制出少女的短发和五官，绘制出人物戴着的耳麦。



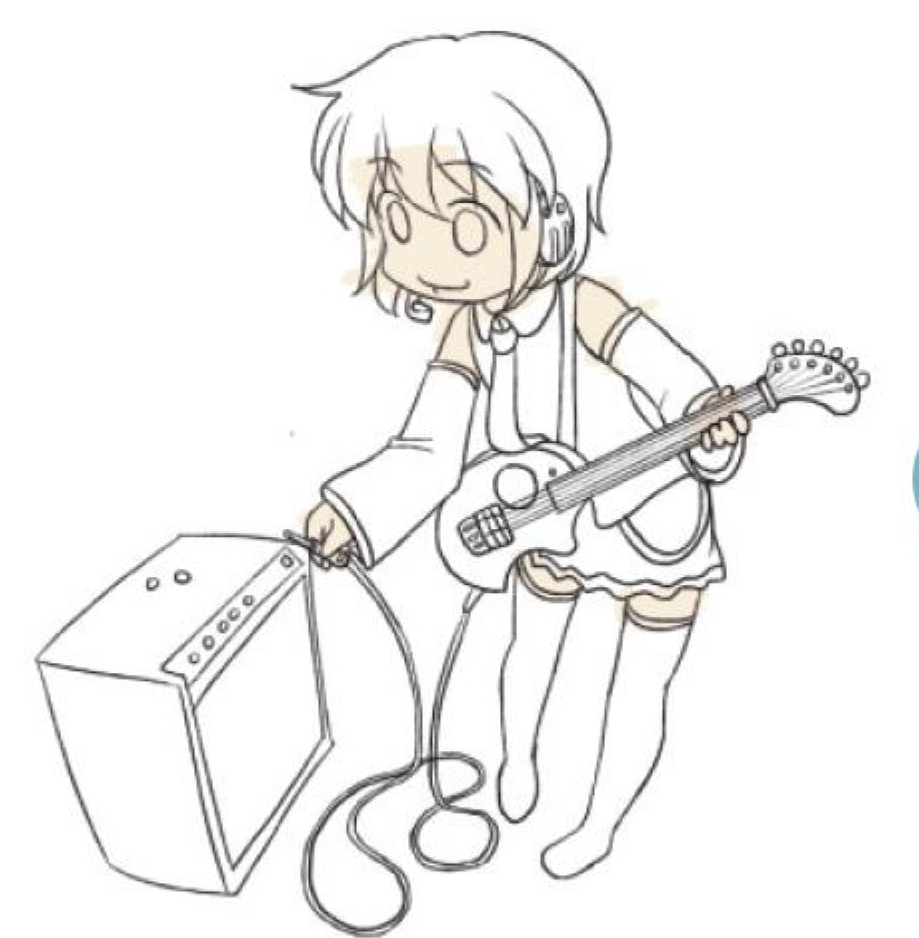


3 根据身体的动态轮廓绘制出少女的衣服和手指的具体轮廓，绘制出吉他和音响。



4 整理画面，绘制出吉他和音响的内部结构，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。

人物上色



5 为少女的面部和身体露出的皮肤添加一层淡淡的土黄色，作为皮肤的底色。



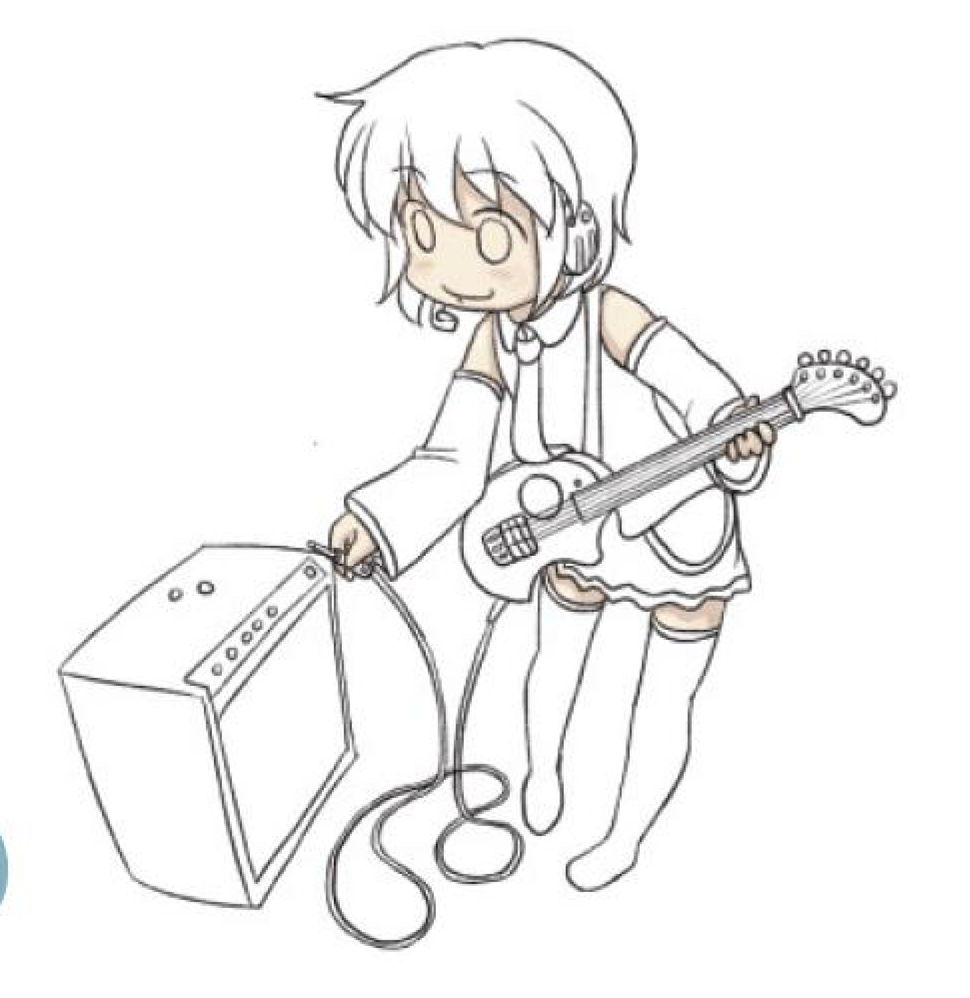


6 为身体的皮肤添加一层阴影，皮肤的颜色较亮，暗面不会太明显，用深一点的土黄色添加即可。





7 擦掉多余的色彩，保持画面的整洁。

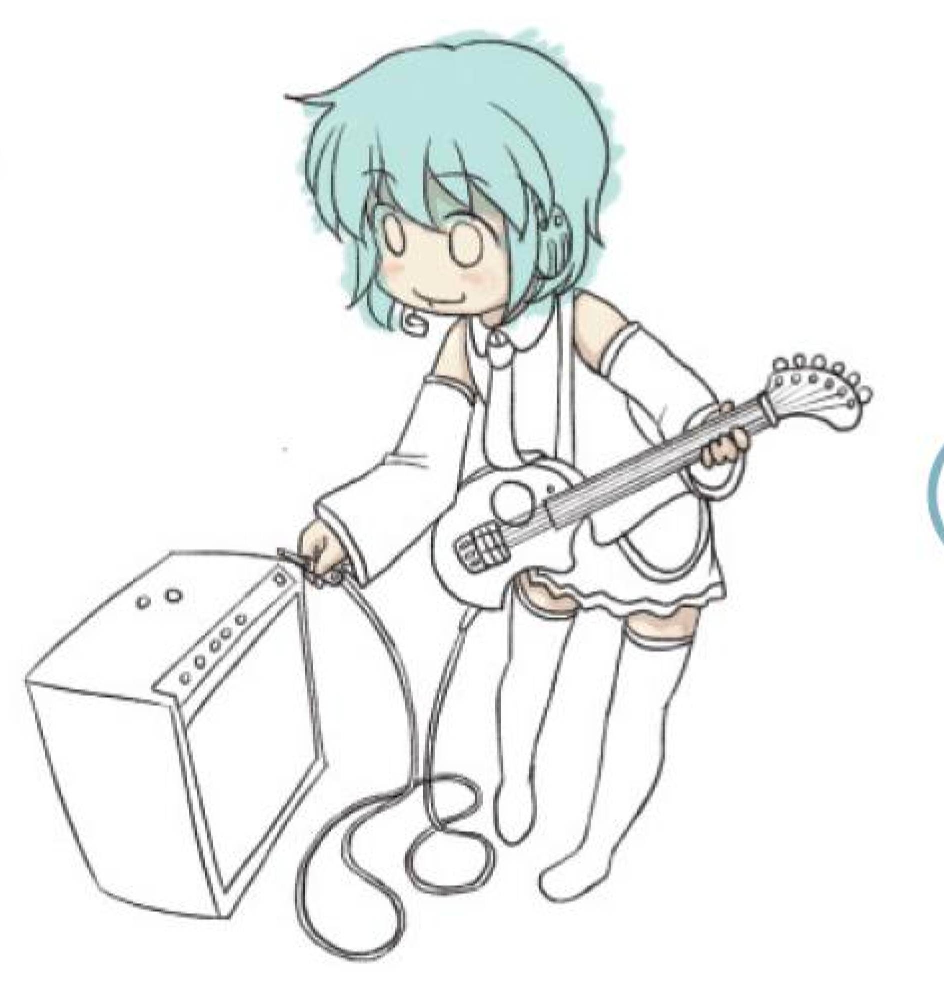




8 为少女的脸部添加淡淡的红晕，使少女的肤色更加甜美。

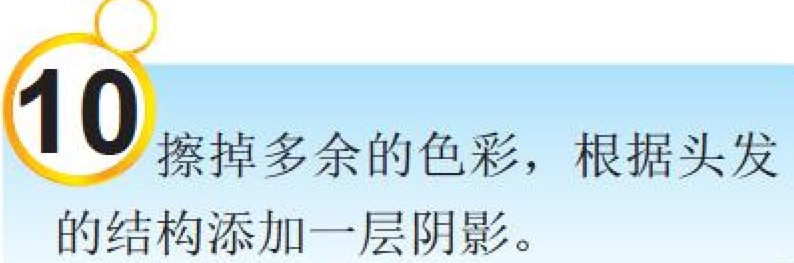






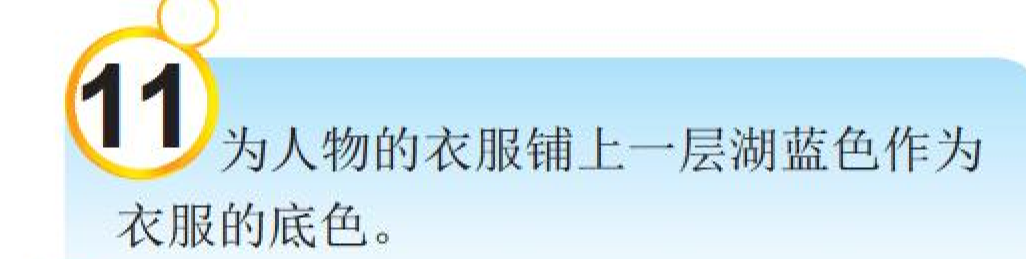
9 为少女的头发铺上一层自己喜欢的颜色，如淡蓝色。





10 擦掉多余的色彩，根据头发的结构添加一层阴影。



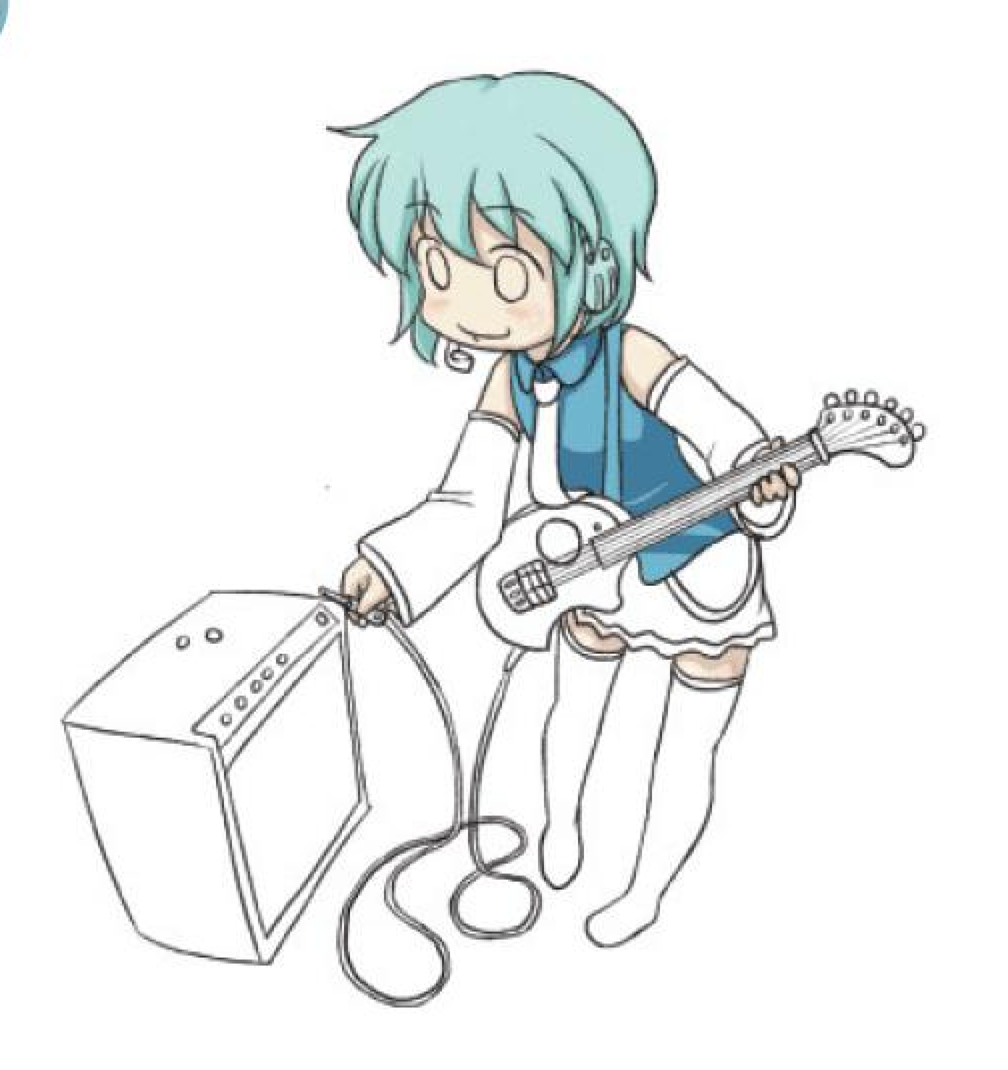


11 为人物的衣服铺上一层湖蓝色作为衣服的底色。



12 擦掉多余的色彩，根据身体结构给蓝色的衣服上添加一层阴影。



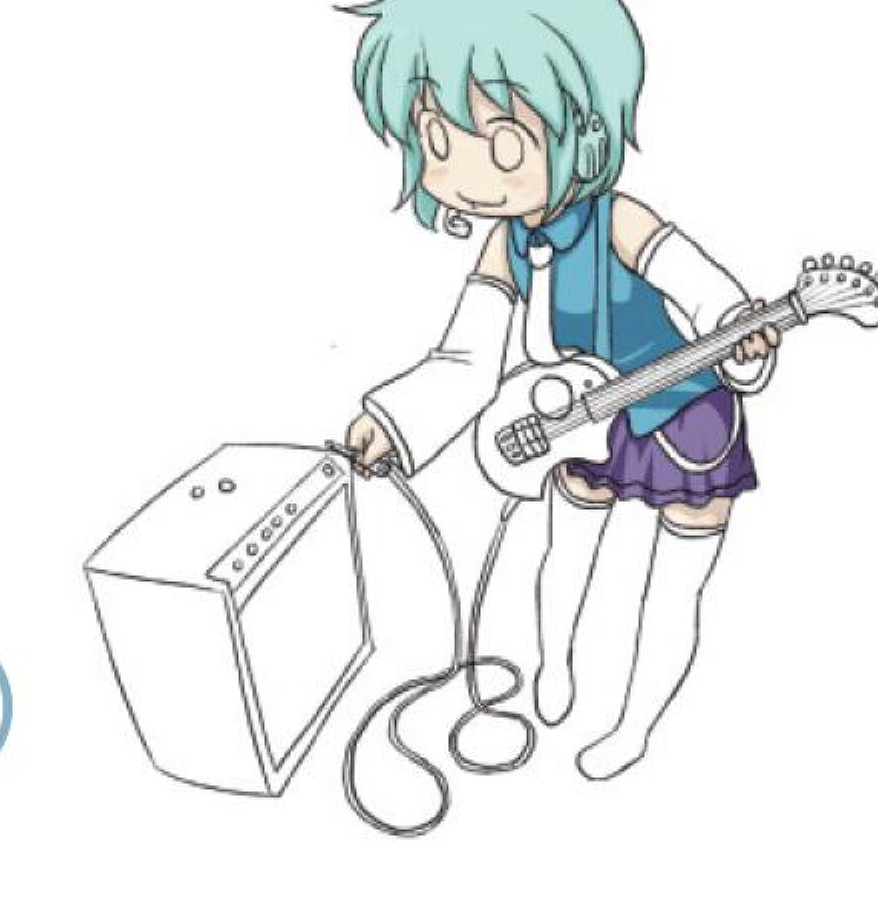






13 为少女的裙子铺上一层紫色，艳丽的裙子可以使少女更加漂亮。



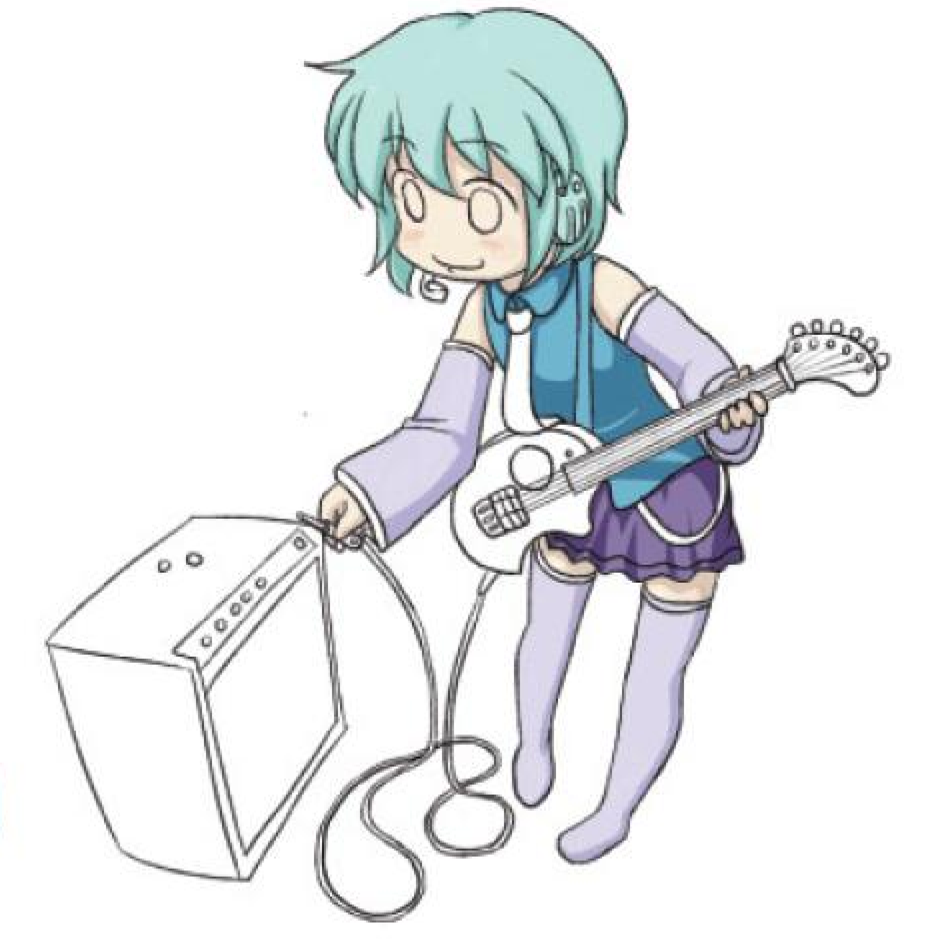


14 擦掉多余的色彩，根据身体的结构，用更深的紫色添加阴影。



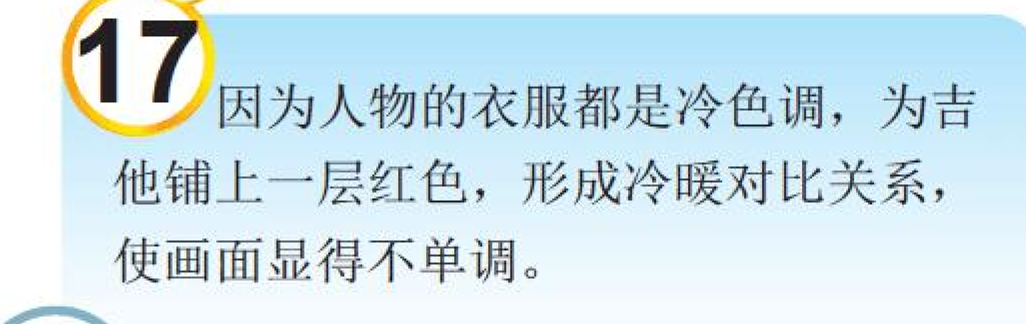
15 为少女的袖子和裤袜铺上淡淡的紫色作为本身的固有色。



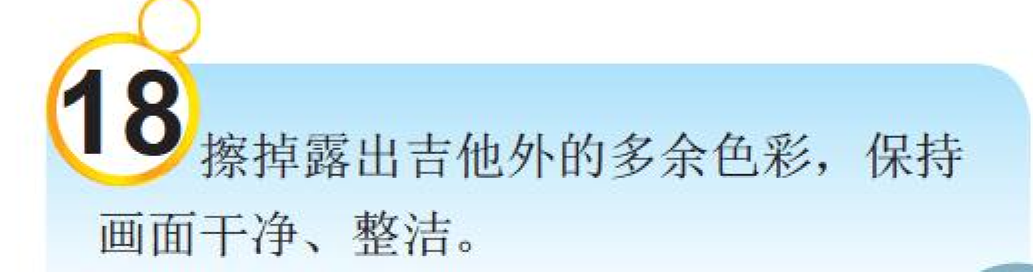


16 擦掉多余的色彩，用更深的紫色添加阴影，注意阴影不要太暗。



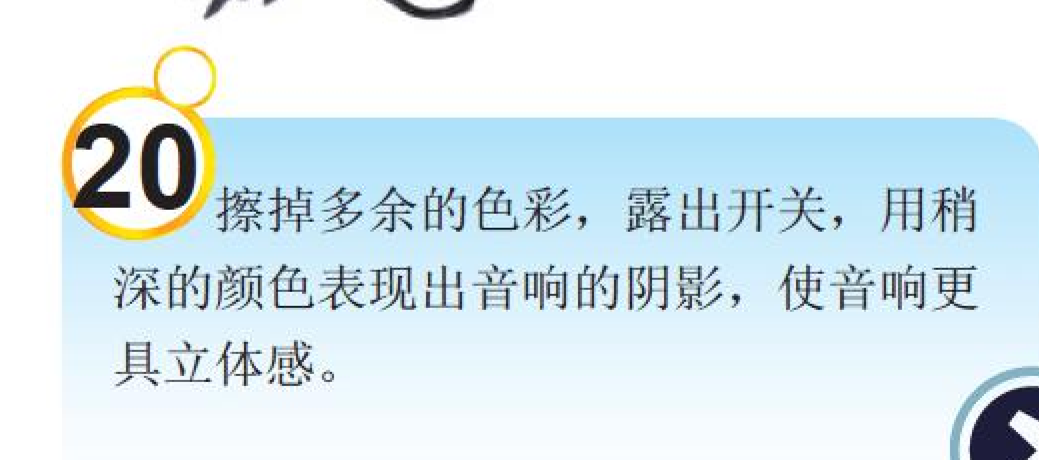


17 因为人物的衣服都是冷色调，为吉他铺上一层红色，形成冷暖对比关系，使画面显得不单调。



18 擦掉露出吉他外的多余色彩，保持画面干净、整洁。

19 为音响和电线铺上一层灰暗的色调，但不能全黑，要能看见结构线。

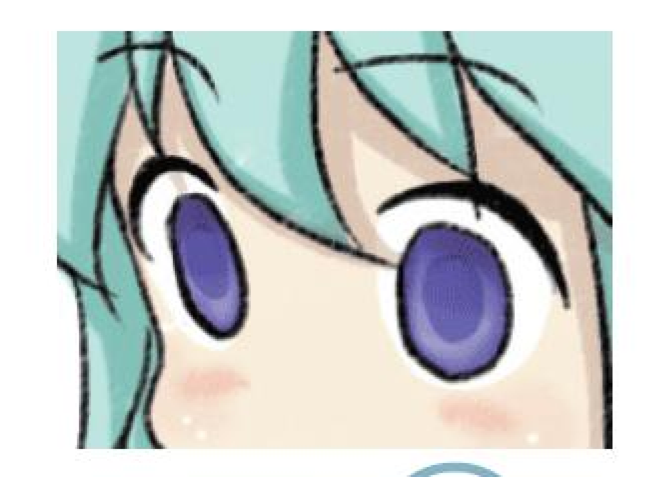


20 擦掉多余的色彩，露出开关，用稍深的颜色表现出音响的阴影，使音响更具立体感。













21 为少女的瞳孔添加一层紫色。

22 加深瞳孔中心和边缘，增强瞳孔的层次。

23 为瞳孔点上高光和反光，使眼睛透明有神。



24 为少女的耳麦铺上灰黑色，给少女的领带铺上橄榄色。

25 为少女的衣服和身体明暗交接的地方添加一层灰色，使整个人物更加柔和、有立体感。



26 进一步刻画出少女的头发和衣服的高光，头发的反光强烈，高光会很亮，衣服的高光不要太亮。

27 绘制出简单的背景，使整个画面更加完善，背景是次要的，颜色不用太鲜艳。最后，整理画面，舞台上的少女最终效果图绘制完成。

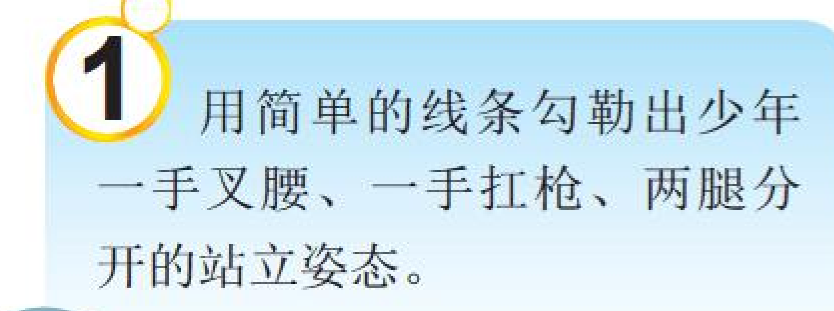
明暗交接线的部位颜色要更深，这样暗部才会显得透明、好看。

手指尖可以添加上淡淡的粉红，表现出少女手指粉嫩的特点。

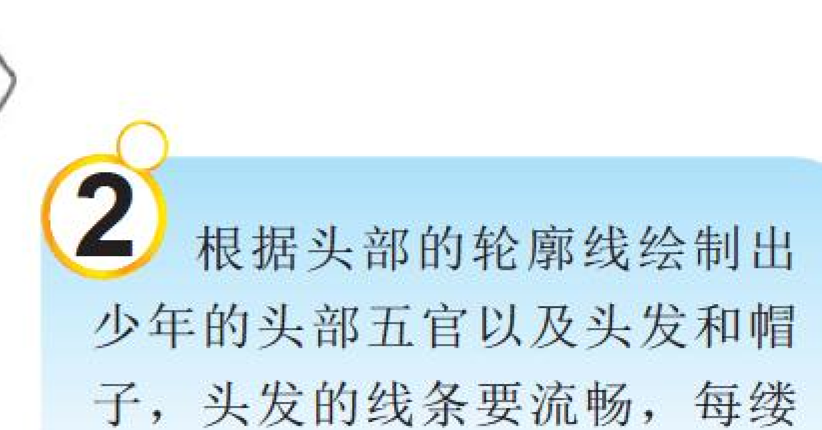
11.2.4　扛着枪的少年

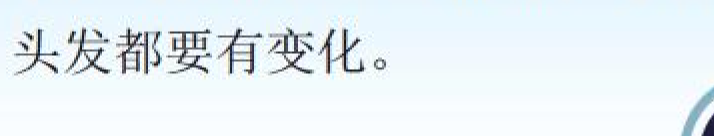
扛着枪表现出军人的身份，军人的衣服颜色多为深绿色。本节介绍绘制扛着枪的少年的实例过程。

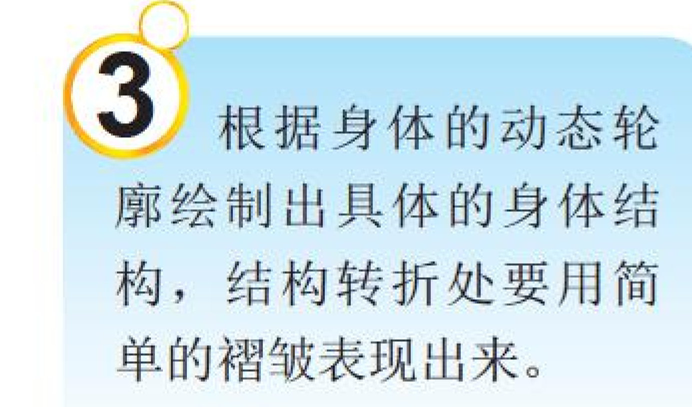
绘制线稿











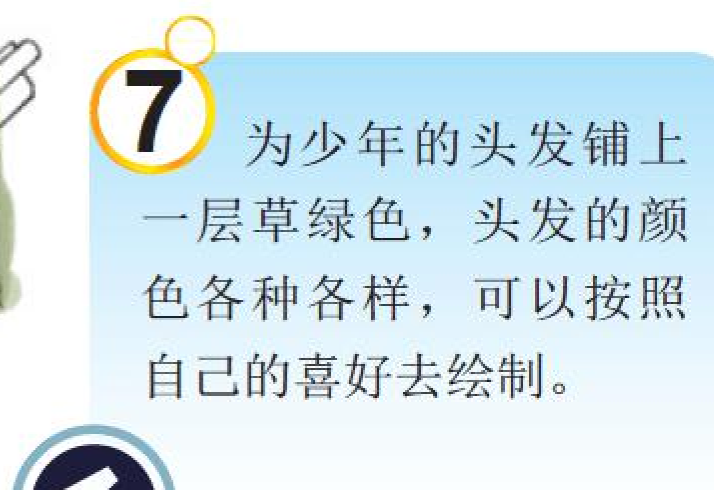


4 绘制出少年扛在肩上的步枪，Q版步枪不用太复杂。擦去多余的线条，保持画面整洁。

人物上色



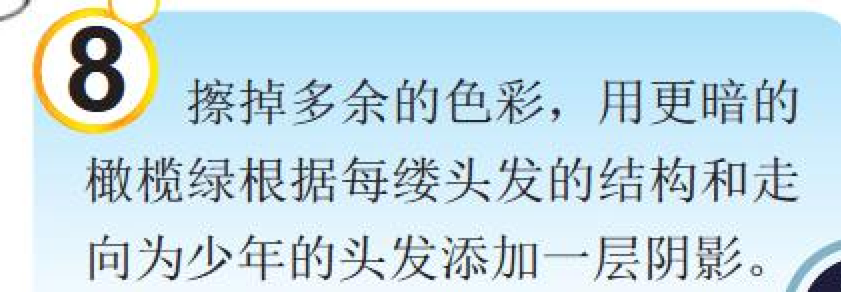
5 为少年的脸部和露出的手指部位铺上色彩，皮肤的颜色很淡，用一层淡淡的橘黄色作为皮肤的颜色会很合适。



6 擦掉多余的橘黄色，保持画面整洁，为少年的脸部添加阴影，阴影用更深的橘黄色绘制即可。



7 为少年的头发铺上一层草绿色，头发的颜色各种各样，可以按照自己的喜好去绘制。



8 擦掉多余的色彩，用更暗的橄榄绿根据每缕头发的结构和走向为少年的头发添加一层阴影。



9 少年的衣服是墨绿色的，虽然和头发一样都是绿色，但显得更深，色彩有变化，画面才不会单一。

10 用更深的绿色为少年的衣服添加阴影，在明暗交接的部位再添加一层灰色过渡，使衣服显得更加柔和有空间感。



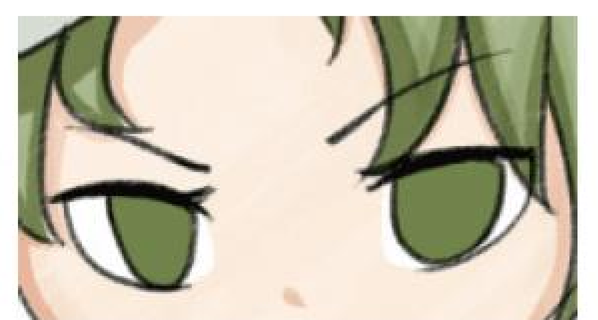
11 为少年的裤子和鞋子铺上一层较深的色彩，护腿的部分没有颜色，不用添加底色。

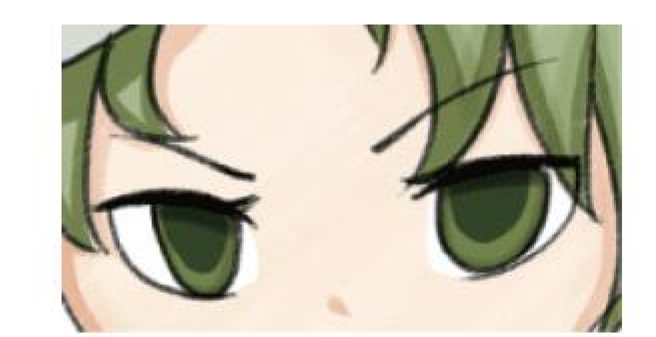


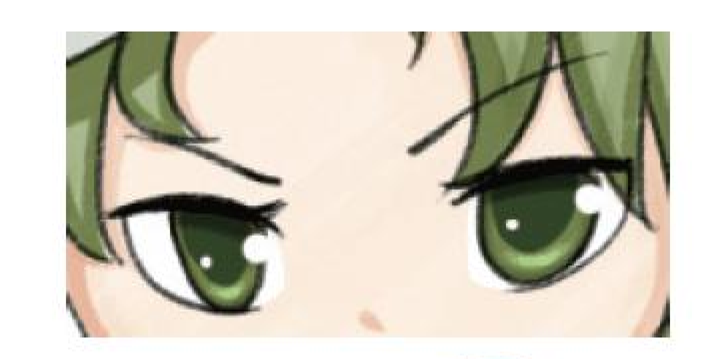


12 为少年的裤子以及鞋子和护腿添加阴影，每部分的阴影要根据每部分固有的深色进行添加。









13 为少年的瞳孔铺上一层橄榄绿，作为眼睛的固有色。

14 在瞳孔中间的部位添加一层更深的绿色。

15 在瞳孔的上方点上高光，在瞳孔的下方点上反光。



16 为少年扛着的枪涂上一层土黄色，统一整个画面的色彩。

17 为步枪添加阴影，阴影不要太多，在明暗交接处添加一层灰色，统一画面层次。



18 为少年的头发、衣服以及步枪添加高光，使整个画面亮起来。



19 完善整个画面，添加简单的背景，天空和草地的颜色都不要太暗。最后，整理画面，站在草地上拿枪的少年最终效果图绘制完成。



11.2.5 魔法少年

魔法师类的角色穿着都会有着一个共同的特点，他们总是拿着法杖，穿着袍子或者披风。本节介绍绘制魔法少年的实例过程。

绘制线稿



1 用简单的线条绘制出少年凌空单手出掌的姿态，注意整个动作看起来要自然。



2 根据头部的轮廓线绘制出少年双眉皱起、嘴大张的表情，绘制出向上翘起成刀片状的头发。



3 根据身体的轮廓线绘制出少年的衣服、披风、法杖，绘制出衣服上的太阳图案。



4 整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。

人物上色



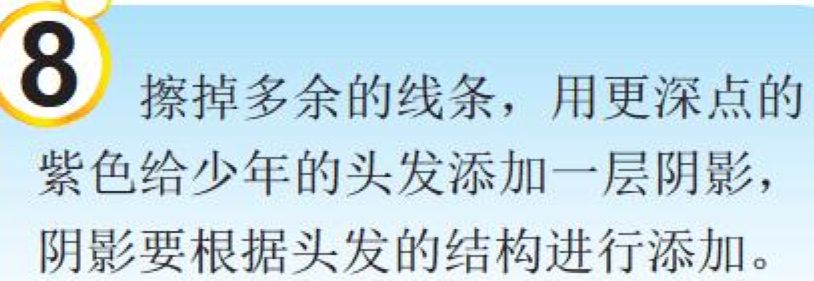
5 从少年的皮肤开始上色，用淡淡的橘红色作为少年的肤色，这样的颜色会使少年皮肤显得健康、娇嫩。



6 擦掉多余的色彩，用更深的橘红色为皮肤添加阴影，但皮肤的阴影不要太深，不然会显得不自然。

7 为少年的头发添加一层淡紫色，头发的颜色选择比较随意，铺上自己喜欢的颜色就行。





8 擦掉多余的线条，用更深点的紫色给少年的头发添加一层阴影，阴影要根据头发的结构进行添加。





9 为少年的衣服和手套铺上一层蓝色，这种较暗而且纯度不高的颜色会使人物显得更加成熟。

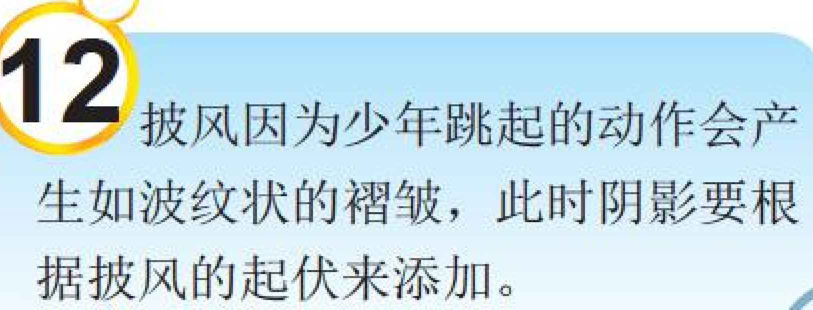




10 擦掉多余的色彩，根据衣服的结构用更深的蓝色添加一层阴影，增强画面的层次。

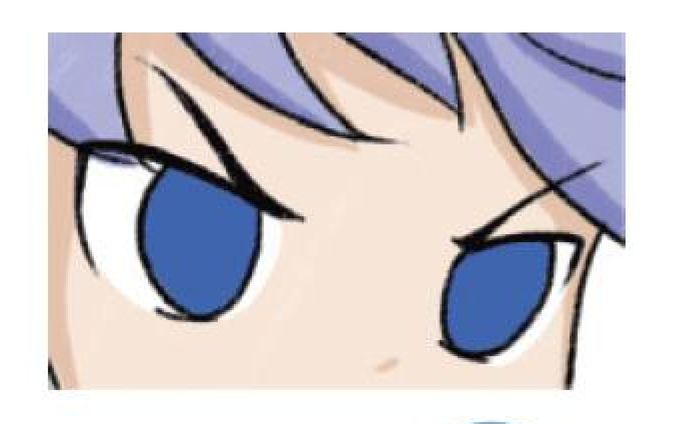


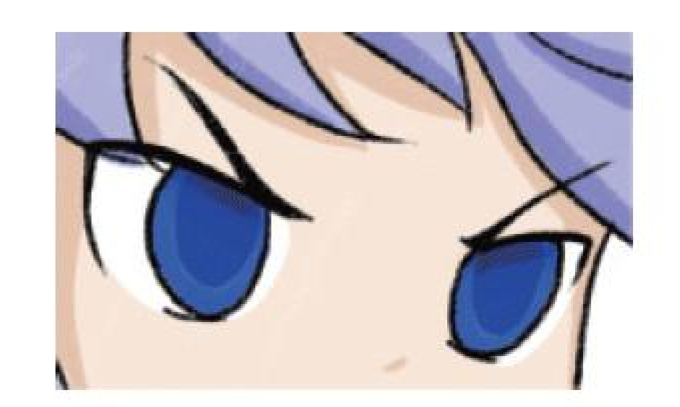
11 为少年的披风铺上一层灰色，虽然都属于同色，但颜色要和衣服有所区分，才能使画面更加明确。

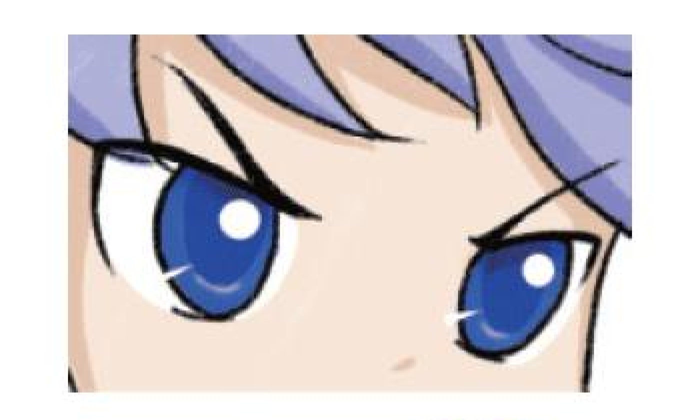


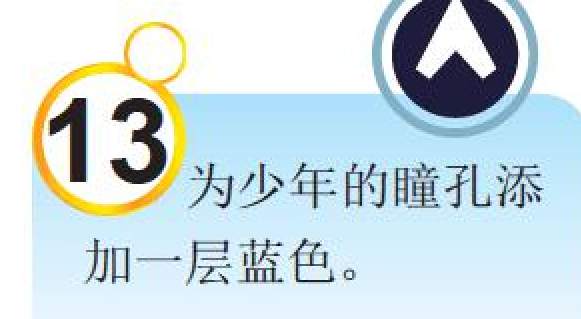
12 披风因为少年跳起的动作会产生如波纹状的褶皱，此时阴影要根据披风的起伏来添加。











13 为少年的瞳孔添加一层蓝色。

14 在瞳孔中添加一层更深的蓝色。

15 点上高光，添加反光，使少年的眼睛充满灵性。



16 法杖和太阳都有着金色的光辉，所以给少年的法杖铺上淡黄色，为少年衣服上的太阳图案铺上淡黄色。



17 用更深的土黄色给少年的法杖添加一层阴影，用淡蓝色给白色的衣领、衣边、护腕、鞋子添加一层阴影。







18 为少年的头发以及衣服的明暗交接的地方添加灰色过渡，丰富画面层次，给头发、衣服、法杖添加少许高光，使整个画面亮起来。



19 完善画面，添加带有魔幻色彩的云状背景，使少年魔法师的形象更加到位。最后，整理画面，魔法少年的最终效果图绘制完成。

披风亮面的分布比较特别，因为披风随着人体运动，柔软的面会起伏不定，所以暗面里也会出现亮面。



这里的阴影要根据每缕头发的结构用同色进行绘制，这样层次才会清晰。